Aprile 2001 Numero 2

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 2 Aprile 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001
Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti
Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene
Coordinamento:
Simona Gligora
Caporedattore:
Lorenzo Monticone
Segretaria di redazione:
Patrizia Civitate
Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia
Copertine:
Claudia Tuirán Alomía
Traduzioni: Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Luca Carbone
Domenico Catalano
Davide Cavagnero
Andrea Corbella
Mario Deoli
Edoardo Dezani
Corrado Giunta
Maurizio Labate
Davide Moretto
Luca Ruella
Roberto Spadavecchia
Roberto Tanzi
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro
Fotocomposizione:
Tipografia Piano - Asti
EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.
Stampa:
Industrie Poligrafiche Friulane
Città di Castello (PG)
Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
John Davidson
Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds
Capo Redattore:
Dean Hager
Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga
Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

di Alessandra Salimbene alessandra@near.it

Altro giro, altra corsa!

Eccoci qui, il primo numero é andato, un mese é passato e siamo di nuovo in edicola con un bel po' di storie interessanti da raccontarvi. Non è successo niente, dite? Che cosa abbiamo da dirvi? Sfogliate le pagine che avete in mano e lo scoprirete. Il mondo dei videogiochi sta subendo una rivoluzione: cambiano le console, cambiano i giochi, cambiano gli spazi e i tempi, scompaiono i confini. Siamo a un passaggio "generazionale", potremmo dire. E noi siamo arrivati proprio per raccontarvelo.

Sega annuncia il ritiro dalla produzione di Dreamcast e, intanto, esce il gioco della svolta on line per console, una meraviglia proprio su DC. Arrivano, quasi un anno prima del lancio, le prime preview dei giochi Xbox, e, intanto, c'é chi giura che si tratta di un progetto destinato al fallimento. PS2 che continua a vivere contorniata da luci e ombre. Videogiochi realizzati clonando o riciclando personaggi esistenti. Ecco cosa sta succedendo!! Qualcosa di importante che potrebbe cambiare il nostro modo di vivere i videogame. Gli articoli e gli speciali di questo mese si sprecano: c'é Sonic, c'é Phantasy Star Online, ci sono i Power Tools. Ci sono qualcosa come più di 80 recensioni e più di 50 preview. Vi rendete conto di quanto abbiamo giocato per voi? Scherzi a parte: abbiamo ricevuto moltissimi messaggi dopo l'uscita del primo numero: tanti complimenti per cui vi ringraziamo tutti calorosamente, e qualche critica, per cui doppiamente ringraziamo per la possibilità che ci date di migliorare. Tra le osservazioni che ci sono pervenute, un paio di ragazzi hanno sottolineato che le recensioni erano troppo corte, che avrebbero preferito una recensione realizzata da una persona sola ma più lunga, piuttosto che tre opinioni espresse da tre redattori. Permettemi, allora, di spiegarvi questa scelta. Come sicuramente starete sospettando, la politica di EGM, in Italia e ancora di più negli States, consiste nel cercare di presentare tutto ciò che viene prodotto, soprattutto in anteprima. Seguendoci, scoprirete che ogni titolo viene presentato dalla nascita all'uscita, passo passo, con preview ripetute nel tempo, che vi permettono di arrivare al gioco conoscendolo veramente bene. Capite che, con un'impostazione tanto mirata alle preview, facendo una recensione molto lunga del titolo incapperemmo in inutili ripetizioni. In recensione, quindi, tendiamo a raccontare non più com'é il gioco in sè ma a dirvi se le promesse sono state mantenute e perchè. Chiaro? Vi piace? Fatecelo sapere. A fine volume troverete altre risposte alle vostre lettere: mi raccomando, continuate a scriverci! Ora e' giunto il momento di lasciarvi al vostro EGM, lo vedo che state fremendo... buona lettura!

Alessandra Salimbene

Review

118

93

115

120

31

84

Aprile 2001 n. 2

Questo mese su EGM-Italia

24

ERRATA CORRIGE

Contrariamente a ciò che abbiamo scritto nel n°1, **Sky Odissey**, **Moto Racer World Tour** e **Dead or Alive2** sono distribuiti in Italia dalla SCE Italia.
Inoltre, **Soul Calibur** (citato nelle news) non é un gioco per PS2 ma per Dreamcast.
La redazione si scusa per queste imprecisioni.

SYSTEM KEY

di Luca Agoglia e Luca Carbone

NEWS

Un pò di AMD nell'Xbox

Grazie alla tecnologia HyperTransport utilizzata dal Media Communications Processor (MCPX) di NVIDIA, la console Xbox adotterà una struttura creata da AMD.
Si tratta di una tecnologia stata studiata per incrementare fino a 24 volte le prestazioni dei PC ottimizzando la comunicazione delle varie periferiche presenti sul sistema. Per entrare nello specifico possiamo dirvi che si tratta di una point-to-point bus technology che permette di aumentare la bandwidth (larghezza di banda del flusso dei dati) tra periferiche PCI (peripheral component interconnect), controller della memoria e hard disk.

Online il primo spot di X-box

E' stato proprio ActiveWin, punto di riferimento per gli amanti del mondo Microsoft e in particolare del sistema operativo Windows, a mandare online quello che può essere considerato il primo spot per Xbox. Inizialmente tutti hanno pensato ad un filmato 'sottratto' a qualche agenzia pubblicitaria ma sono bastate poche ore per capire che si trattava di un 'falso'. Se volete scaricare il filmato potete fare riferimento a questo indirizzo: http://site23287.dellhost.com/xboxteaser30c.mov
Si tratta di un file dalle dimensioni di 18 Megabyte circa. L'idea è molto simpatica: un ragazzo dorme su un divano all'interno di una stanza completamente bianca. Alle ore 12.00 suona la sveglia, il ragazzo si alza e contrassegna il giorno trascorso tracciando una X verde sul calendario. Alle 12.02 il ragazzo torna nuovamente dormire... Il concetto è molto chiaro: vivere nella più completa apatia fino a quando non arriverà Xbox...Forse è un po' eccessivo, ma l'idea è simpatica...

2001

Il lettore DVD dell'Xbox

Jen-Hsun Huang, CEO di nVidia, in una conferenza stampa dedicata al GeForce 3 ha inaspettatamente lasciato trapelare alcune indiscrezioni relative al lettore DVD presente sulla console Microsoft. Grazie ad una tecnologia chiamata progressive scan ed alla presenza di un output HDTV, la qualità video di un DVD letto dall'Xbox risulterà notevolmente superiore rispetto a quella della PS2.
E' proprio il progressive scan l'arma vincente del DVD di Xbox perché permette di visualizzare i filmati creando frame video 'interi' e non 'a linee alternate' come avviene per la modalità interlacciata; in questo modo l'immagine risulta notevolmente più limpida e 'pulita'.

Il prezzo di Xbox?

Ma quanto costa x-box? Microsoft ha esaltato specifiche e prestazioni della sua console ma ha sempre evitato di comunicare ai consumatori quello che potrebbe essere il prezzo finale. Le prime indiscrezioni sono arrivate proprio dal nuovo continente e più precisamente dalle pagine del 'New York Time' che ha indicato in 400 $ il costo della console. Questa cifra risulta troppo elevata e non potrebbe reggere il futuro confronto con le più dirette avversarie. Molto probabilmente le specifiche del prodotto cambieranno ancora parecchio prima di Ottobre (data del lancio sul mercato americano) e forse è proprio per questo motivo che Microsoft continua a mantenere il più stretto riserbo.
Secondo gli analisti il prezzo sarà di 300$ e quindi più o meno la stessa cifra proposta per PlayStation 2 e Gamecube. Il grande vantaggio di Xbox nei confronti dei concorrenti è da indicare proprio nella sua struttura. Gran parte della tecnologia adottata viene creata da alcuni dei principali produttori di hardware per PC e quindi i costi di produzione alla fine potrebbero risultare davvero molto contenuti.

Game Boy Wars Advance

Nintendo ha rilasciato nuovi screenshot dello strategico Game Boy Wars Advance.

La serie, prodotta da Intelligent System, è stata convertita praticamente per ogni piattaforma Nintendo. Questa nuova incarnazione prevede arsenali decisamente più vasti che nei prequel e un supporto multigiocatore grazie alla possibilità di collegare insieme 4 GBA.

Game Boy Wars Advance è stato confermato, al momento, solo per il mercato orientale, la cui uscita dovrebbe avvenire quest'estate.

La prima guerra virtuale

Seganet ha dato il via alla prima "Un-Civil War". Tutti i giocatori possono sfidarsi nella guerra virtuale fino al 2 aprile tramite il principale nodo di connessione per il Dreamcast. Sono previsti 2 tipi di competizione: Open Ladder e Main Tournament, la prima è destinata ai 'principianti' mentre la seconda è per tutti i veri maniaci delle battaglie online.
http://uncivilwar.sega.net/

Namco anche per Game cube

La casa sviluppatrice giapponese avrebbe confermato il suo completo supporto alla console di Nintendo. Ha inoltre dichiarato di essere al lavoro per parecchi titoli PS2. Alcuni esempi? Tekken 4, Ace Combat 4, Soul Calibur 2, il nuovo capitolo della serie Ridge Racer, Tennis Game, Soccer Game e molti altri ancora.

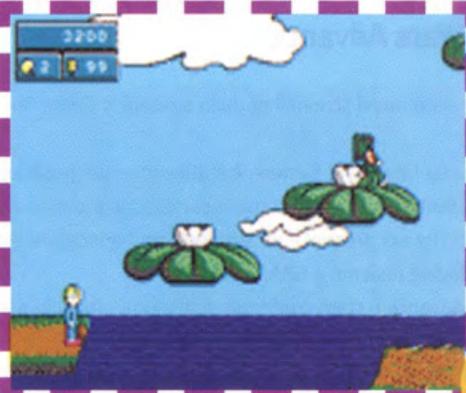
Nintendo e Sega insieme per un RPG?

Dopo la decisione shock di ritirarsi dal mercato dell'hardware per console, Sega ha sancito una sorta di alleanza strategica con Nintendo. L'obiettivo comune è diventato quello di produrre videogiochi per Gameboy Advance e GameCube. Comunque, in questo momento, quello che più interessa gli utenti è proprio conoscere cosa può proporre concretamente l'attesissimo cubo di Nintendo...

In una intervista a Charles Bellfield apparsa su Gameweek è emerso che i due giganti stanno lavorando allo sviluppo di un nuovo RPG. Il gioco sarà considerato il punto di forza della nuova console (un po' come Zelda è stato per il Nintendo 64). Sicuramente questa indiscrezione farà venire l'acquolina in bocca a tutti gli amanti del genere, soprattutto considerando che il team di sviluppo è composto da alcuni tra i migliori programmatori presenti sul globo.

NEWS

ID software su Game Boy Advance

Fermi tutti, non vedremo, almeno per adesso, un'incarnazione di Quake e soci sul portatile di casa Nintendo, ma ID Software sta sviluppando per GBC una conversione del loro primo titolo: Commander Keen.
Il titolo sarà un platform a scrolling orizzontale in cui bisognerà salvare il mondo cercando di raccogliere dei cristalli di plasma nascosti in tre differenti mondi alieni.
Ogni mondo contiene livelli molto ampi dove sarà necessario risolvere puzzle e trovare più segreti possibili.
Non vediamo l'ora.

Game Cube e Gameboy Advance all'E3

Nintendo ha confermato che durante l'E3, la fiera videoludica più importante del globo terraqueo, presenterà ufficialmente il GameCube in occidente, annunciando l'evento come "the most important launches of the year". Siamo tutti pronti...

Reserve this date now for the most important hardware launches of the year!

Nintendo E3 Media Briefing

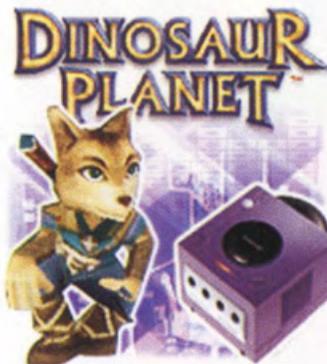
Wednesday, May 16, 2001
10:30 am - 12:00 pm
Los Angeles

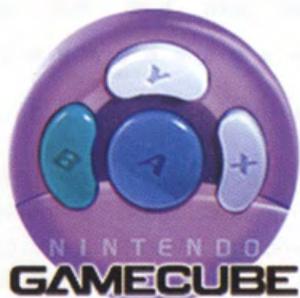
Nintendo

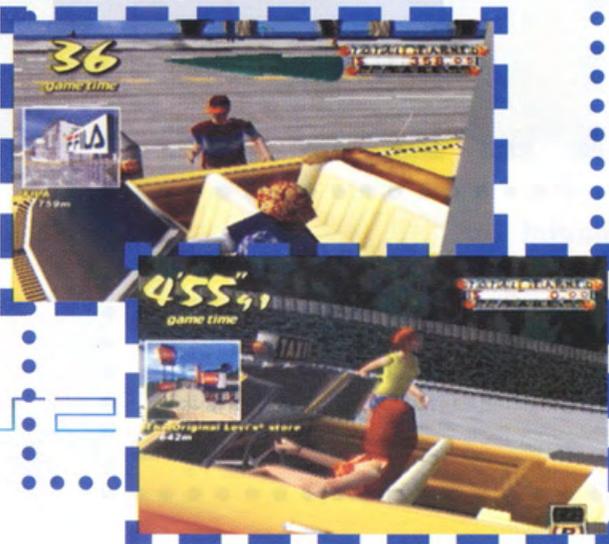
Capcom, Konami e GameCube

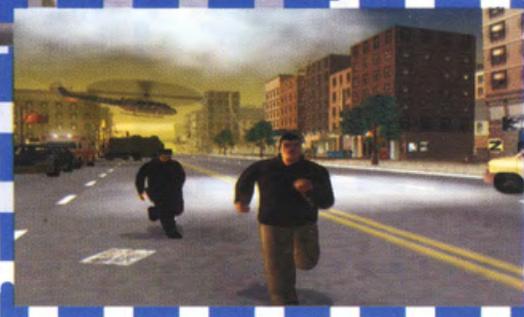
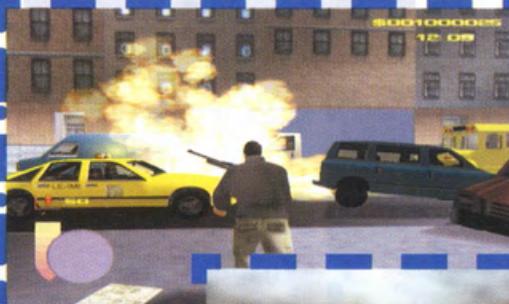
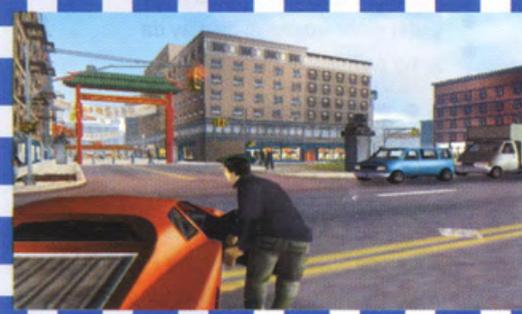
Yoshiki Okamoto, capo del settore Ricerca e Sviluppo di Capcom, in una recente intervista, ha confermato che che la società di Osaka svilupperà per il nuovo gioiello di casa Nintendo, anche se, ha voluto precisare, sono ancora molte le cose da chiarire sul GameCube.
Konami, dal canto suo, è ancora in una fase di valutazione. La mamma di Metal Gear Solid ha fatto capire che per il 2001 Game Boy Advance e Playstation 2 sono i sistemi su cui focalizzerà gli sforzi, e un eventuale massiccio supporto per GameCube e X-Box è ancora da ponderare.

Dinosaur Planet dirottato su GameCube

Dinosaurs Planet, il titolo Rare che è considerato il più forte antagonista di Zelda, non sarà pubblicato su N64. Questa notizia però non deve scoraggiare i fan della grande N considerato che il titolo vedrà la luce sulla nuova console di casa Nintendo. Dinosaurs Planet sarà uno dei titoli che accompagneranno il GameCube al lancio della console sul mercato americano.

Sega Cube

Tetsu Kayama, uno dei più alti esponenti di Sega, ha espresso il suo entusiasmo sulla nuova console Nintendo, dicendo che, se tutto procede come previsto, il GameCube sarà un successo di enormi proporzioni. L'importante, per Kayama, è che Nintendo non posticipi il lancio della console, perdendo in tale maniera il periodo delle vacanze che negli USA è importantissimo. Infatti pare che il 45% delle vendite relative al mercato videoludico siano effettuate proprio in questo lasso di tempo.

Nuove immagini anche per Crazy Taxi in versione PS2

Ecco alcune immagini del divertentissimo Racing Game prodotto da Sega e sviluppato per PlayStation 2. Le immagini non gli rendono giustizia ma vi assicuro che il gioco sarà davvero bellissimo..

GTA3: Nuove immagini

DMA Design ha rilasciato poche ma interessanti immagini del nuovo episodio della serie Grand Theft Auto per PlayStation 2. A quanto pare lo scorrere del tempo influenzerà in modo evidente il carattere delle persone che incontrerete, le reazioni della gente durante le ore notturne saranno quindi differenti da quelle che manifesterebbero durante quelle diurne.

NEWS

Giants: Citizen Kabuto migliore su PS2

Interplay ha confermato che la versione PlayStation 2 di Giants: Citizen Kabuto sarà migliore rispetto alla versione PC. I personaggi vanteranno un maggior dettaglio grafico. Per darvi l'idea delle differenze vi elenco qualche esempio:

Delphi,	2.800 poligoni versione Pc,	3.200 versione PS2
Kabuto	5.000 poligoni versione Pc,	5.900 versione PS2
Meccaryns	1.500 poligoni versione Pc,	2.000 versione PS2

ONI su GSM

Presto potremo goderci le eleganti mosse di arte marziale di Konoko anche sugli schermi del nostro cellulare Wap. La Take 2 sta sviluppando una versione del gioco adatta ai display da 1.5 pollici.

Censura su Alone in the Dark?

Il celebre gioco Survival/Horror per PlayStation 2 sembra essere stato duramente colpito dalla censura a causa di alcune scene 'troppo splatter'.

Konami annuncia "Metal Gear Solid e ZOE Fan Book"

Konami annuncia l'uscita di un libro intitolato "Metal Gear Solid 2 - Zone of Enders: ZOE Premium Guide Book" che contiene decine di interviste, artwork, curiosità e anteprime sui due giochi più attesi del momento. Le immagini di copertina sono state appositamente disegnate dall'ineguagliabile Shikawa Hiroshi, conterrà 48 pagine in formato A4 e sarà commercializzato in Giappone nel mese di marzo. Il prezzo, solo 650YEN, è decisamente interessante, al cambio sono circa 12.000 Lire. Konami le pensa proprio tutte per alleviare le sofferenze di chi attende bramoso Metal Gear Solid 2.

Virtual Fighter 4: prime immagini

Davvero stupefacenti le prime immagini che SEGA ha mostrato all'AOU 2001 tenutosi in Giappone lo scorso febbraio. Attualmente in fase di sviluppo per Naomi 2 sarà a breve convertito anche per PlayStation 2. Ogni dettaglio è stato curato con precisione davvero maniacale, le espressioni dei volti, la muscolatura, le arene di combattimento, insomma tutto incredibilmente reale. Evito ogni altro commento e vi lascio ammirare le splendide immagini accanto.

Final Fantasy: The spirits Within, tutto fa notizia

Tutto ciò che circonda il mondo Final Fantasy è sempre di forte interesse. Seiko, addirittura, produrrà in esclusiva per l'uscita del Film "Final Fantasy: The Spirits Within" un simpatico orologio a tema. Il costo dell'accessorio sarà all'incirca di 250$, non certo economico ma di certo molto "trendy".

Nessun ritardo per Metal Gear Solid 2

Smentite le voci di corridoio che vedevano MGS2 posticipato all'inizio del 2002. Gameweek afferma con certezza che il titolo più atteso dai videogiocatori di tutto il mondo uscirà in contemporanea in Giappone e negli Stati Uniti nel 2001, quasi sicuramente in autunno.
Tiriamo un sospiro di sollievo.

Playstation 2 in rete a banda larga

E' recente la notizia che Sony, Sega e Namco hanno intenzione di costruire un network a larga banda esclusivamente destinato agli utenti PlayStation 2. Inizialmente verrà testata solo in Giappone ma se il progetto dovesse funzionare sarà estesa a tutto il mondo. Il problema principale secondo Ken Kutaragi, presidente di Sony Computer Entertainment, sarà la pirateria. I tre colossi non vogliono correre rischi e sono pronti a combatterla con tutte le loro forze. Le protezioni, sulle quali fanno affidamento, sfrutteranno innanzitutto l'identità unica e riconoscibile del chipset PS2 e la tecnologia Magic Gate implementata sulle nuove memory card

40 Gb per Playstation 2

E' confermata da Sony Computer Entertainment la notizia che l'Hard Disk con 40Gb di capacità prodotto da Seagate sarà commercializzato in Giappone all'inizio di quest'estate. Nessuna notizia invece per quanto riguarda il lancio in America e in Europa

On-line gaming sempre più diffuso

Sega e Sony in lotta per gioco in multiplayer, le due multinazionali sono pronte a promuovere i primi servizi per il gioco in rete. Entrambe le aziende hanno contrattato con il gigante delle telecomunicazioni NTT DoCoMo la possibilità di connettere via cavo le console alla rete cellulare iMode. Sega ovviamente sarà promotrice del set-top box basato sulla tecnologia Dreamcast e prodotto da Pace. Sony intanto starebbe accordandosi per sviluppare una versione avanzata di PlayStation 2 per estendere il gioco on-line anche nelle sale giochi. Il business videoludico dei prossimi anni sarà indubbiamente il multiplayer, Nokia non si lascia scappare l'occasione e si allea con Rage Software per sviluppare una piattaforma dedicata al gioco on-line e indirizzata ai fornitori d'accesso alle reti mobili. Non resta che aspettare e augurarci che tutti i progetti messi in cantiere vengano realizzati quanto prima.

di Lorenzo Monticone • lorenzo@near.it

Fine della Spirale?

Immaginate la redazione di EGM alla chiusura del primo numero. E' pomeriggio, ci sono gli ultimi file da mandare in pellicola, gente che corre, caos puro. Ancora un'occhiata alle news e poi si chiude. Intanto arriva un e-mail di Luca Agoglia, che suggerisce di dare un'occhiata a un sito che contiene una notizia interessante... Nemmeno 24 ore dopo aver chiuso un articolo entusiastico su Seganet, sullo schermo del computer sembra quasi che qualcuno si diverta a prenderci in giro: pare che una specie di Sole 24 Ore nipponico (anzi, una specie di Sole 48 Ore, dato che è il quotidiano economico più venduto del mondo!) abbia scritto con certezza che Sega smetterà di produrre Dreamcast tra poco più di due mesi.
Così è cominciata, anche per noi, la vicenda che ha segnato l'uscita di scena della prima console a 128 bit della storia. Con quali sensazioni? Dapprima con stupore, poi con qualche dubbio confortato dai siti internet statunitensi che non davano molto credito alla notizia, poi con certezza crescente: pian piano, passando i giorni, Sega lasciava intravedere qualcosa di un progetto sicuramente in piedi da mesi e tuttavia gelosamente custodito, secondo una tradizione di understatement propria della casa nipponica. La striscia a piè di pagina non è altro che il racconto cronologico dei momenti più importanti dell'ultimo mese, nel corso del quale una delle più grosse corporate mondiali nel campo dei videogiochi ha cambiato volto, lasciando campo libero alle console di ultimissima generazione.

Riassunto

In breve, dato che ormai tutti sanno quel che è successo: Sega, schiacciata dal crescente indebitamento e dal parziale insuccesso commerciale della sua ottima console (specie sul mercato giapponese) fermerà la produzione del Dreamcast il prossimo 31 marzo. La console continuerà ad essere venduta, fino ad esaurimento scorte, mentre Sega continuerà almeno per un anno a sviluppare software DC e supportare il proprio hardware. Il prezzo ufficiale della console è già stato tagliato in maniera notevole per facilitare le vendite, con un ulteriore danno economico per le casse di Sega, il cui CEO, Isao Okawa, ha donato circa 700 milioni di dollari (si, proprio di dollari) del proprio patrimonio personale alla società per evitare un eccessivo sbilancio dei conti. Si stima che entro il mese di Marzo 2002 saranno immessi sul mercato tra i 70 a i 100 titoli software nuovi per Dreamcast, che andranno ad aggiungersi ai circa 200 già presenti. La biblioteca videoludica della console Sega continuerà così ad essere per almeno un anno e in barba a Xbox, GameCube e ancora

L'inizio

23 Gennaio

Il quotidiano giapponese Nihon Keizai Shimbun riporta per primo la notizia di un imminente cambio strategico da parte di Sega. In pochissimo tempo i siti internet europei e statunitensi propagano la voce. Le prime reazioni, specia negli USA, sono scettiche, a causa anche della sostanziale smentita di Sega of America.

Sega - Xbox?

25 Gennaio

Dopo i primi comunicati stampa delle filiali europea e americana di Sega, le voci più disparate si rincorrono sui siti web. Fonti piuttosto autorevoli danno come possibile l'integrazione di un chip Dreamcast all'interno della console Microsoft, l'Xbox. Secche smentite delle due compagnie mettono a tacere la vicenda.

Sega Europe dice la sua

25 Gennaio

Comunicato ufficiale di Sega of Europe (Londra): viene confermato "il pieno supporto alla tecnologia" Dreamcast, senza smentire, nei fatti, le voci sempre più insistenti su un prossimo abbandono del mercato delle console. Il comunicato parla di 100 titoli in uscita per Dreamcast entro il marzo 2002.

Mac, e di esempi se ne potrebbero fare a dozzine. Il singolo utente è schiacciato da decisioni superiori che non si curano di lui, anche se, qualche volta, la via d'uscita c'è, eccome. Come si spiega nel box relativo, chi deciderà di acquistare un Dreamcast oggi avrà quasi solo vantaggi, economici e più strettamente ludici. La stessa Sega sembra aver tratto beneficio dalla drastica decisione, ottenendo un'impennata in borsa e rinnovata fiducia negli ambienti finanziari. Oltre, ovviamente, alla soddisfazione morale di vedere Electronic Arts dare luogo a curiosi sfoghi isterici sull'ingresso di Sega nel mercato dei giochi per PS2, quando la stessa EA, forse legata a Microsoft da un accordo relativo a Xbox, aveva sempre rifiutato di portare i propri giochi su Dreamcast.

L'eredità.

Con il Dreamcast in pensione, oltre al videogioco vero e proprio che è poi ciò che conta, cosa resta di questo anno abbondante in compagnia dei 128 bit di Sega? Ovviamente al primo posto mettiamo l'online, quella quarta dimensione del videogioco che Sega ha fatto scoprire ai suoi possessori a partire dallo scorso autunno. Molto ancora ci potrà dare la console nipponica nel prossimo anno, da questo punto di vista: RPG, Sparatutto, Puzzle game, Simulazioni di guida. Nessun genere è rimasto fuori dalla rivoluzione telematica di Sega, mentre per tutti gli altri competitori si dovrà aspettare ancora un annetto per vedere giochi online. Peccato davvero per l'adattatore a banda larga, rivelatosi incompatibile con la gran parte dei giochi con caratteristiche di connettività internet. Verrebbe quasi da dire "non importa, ragazzi, sarà per la prossima volta", con l'unico problema che la volta prossima probabilmente non ci sarà.

Perché NO

Ok, ci sono un sacco di motivi per comprare un Dreamcast. Ma quanti di voi, questione economica a parte, lo faranno davvero? Dopotutto nei negozi si può comprare una PS2 che ha anche un buon lettore DVD, oppure aspettando un poco si potrà scegliere tra Xbox, GameCube e ancora PS2. Chi cerca sempre l'ultimo modello, chi vuole l'assoluta novità non potrà certo ripiegare su una console fuori produzione, sempre che sia disposto a sborsare la differenza. E se poi la PS2 a stento piazza due giochi nella nostra top ten, pazienza, tra un po' esce GT3.

Altra ragione per non comprare un Dreamcast: si può prevedere che i giochi saranno sempre meno reperibili, stante l'abitudine italiana a seguire il mainstream (vd. Davide Moretto a pagina 128).

PS e PS2 saranno un po' ovunque e i giochi sono anche affittabili da BlockBuster.

ODCM, storia passata

17 Febbraio

Chiude Official Dreamcast Magasine, la rivista ufficiale DC negli USA, in seguito alla difficile situazione della casa editrice Future. La rivista allegava, fino a Gennaio, il GD Rom contenente demo e browser internet aggiornato per Dreamcast. I piani di Sega per distribuire questo tipo di software sono tutt'ora ignoti.

Prepensionamenti in arrivo

26 Febbraio

La chiamano ristrutturazione. Nella realtà sono tagli, riorganizzazioni e licenziamenti. Sega of Japan chiede a 300 dipendenti di scegliere il prepensionamento, in modo da alleggerire il settore manifatturiero. Provvedimenti di riduzione del personale sono allo studio, se già non operativi, anche in USA ed Europa

Concorrenza per Seganet

5 Marzo

Brad Huang e Lynn McConnell, top manager di Sega.com, internet company del gruppo Sega dal futuro incerto, fondano una ditta concorrente, la New Millennium Entertainment, con lo scopo di realizzare una rete alternativa a Seganet aperta anche ad altre console e al mondo PC.

Coming Soon

Dreamcast

Vanishing Point	halifax	2-feb
Ducati World	halifax	2-feb
Austin Powers: mojo rally	cidiverte	9-feb
Toy Racer	cidiverte	9-feb
Buzz Lightyear of Star Command	halifax	9-feb
102 Dalmata: Cuccioli da salvare	halifax	9-feb
The Mummy	halifax	10-feb
Woody Woodpecker Racing	halifax	10-feb
Grandia 2	ubisoft	15-feb
Phantasy Star Online	cidiverte	23-feb
European Super League	halifax	23-feb
Surf Rocket Racer	ubisoft	28-feb
Worms World Party	halifax	9-mar
Figthing Vipers 2	cidiverte	16-mar
Starlancer	ubisoft	22-mar
Rainbow Six: Rogue Spear	halifax	23-mar
Tetris	ubisoft	29-mar
4x4 Evolution	cidiverte	30-mar
Project Justice - Rival School 2	halifax	30-mar
Pro Pinball Trilogy	Leader	30-mar
Legacy of Kain: Soul reaver 2	halifax	31-mar
Skies of Arcadia	cidiverte	09-apr
Commandos 2	halifax	10-apr
Exibition of speed	halifax	15-apr
Flintstones: Viva Rock Vegas	halifax	15-apr
Half Life	Leader	15-apr
Heroes III	ubisoft	26-apr
Stupid Invaders	ubisoft	26-apr

Game Boy Color

Carrera	cidiverte	1-feb
102 Dalmata: Cuccioli da salvare	halifax	1-feb
Woody Woodpecker Racing	halifax	10-feb
Mario Tennis	ceppi ratti	15-feb
Buzz Lightyear of Star Command	halifax	16-feb
Road Champs	halifax	23-feb
SWIV	halifax	23-feb
Godzilla 2	ubisoft	28-feb
Ultimate Fighting Champ.	ubisoft	1-mar
Rox	halifax	2-mar
Extreme Sports: Bernestain	halifax	5-mar
Elmo in Grouchland	ubisoft	8-mar
Toy Story Racer	halifax	9-mar
Il Re Leone 2	halifax	9-mar
Thunderbirds	halifax	10-mar
Pocket Soccer	ceppi ratti	15-mar
La sirenetta	ceppi ratti	15-mar
Tiny Toons: Buster Eroe per un Giorno	halifax	15-mar
Emperor's New Groove	ubisoft	15-mar
Flipper e Lopaka	ubisoft	15-mar
Heroes of Might and Magic	halifax	16-mar
Elevator Action	halifax	19-mar
Legend of the River King 2	ubisoft	22-mar
European Super League	halifax	23-mar
WDL: Thunder Tanks	halifax	23-mar
Tech Deck Skateboarding	halifax	23-mar
3D Pocket Pool	halifax	23-mar
Warriors of Might & Magic	halifax	23-mar
Harvest Moon 2	ubisoft	29-mar
Antz la Formica	cto	29-mar
Robin Hood	cto	29-mar
Doug's Big Game	ubisoft	05-apr
Hello Kitty Cube's Frenzy	ubisoft	05-apr
Carmageddon TDR 2000	halifax	10-apr
Magical Racing Tour	halifax	10-apr
Duke of Hazzard	ubisoft	12-apr
High Heat Baseball 2002	halifax	13-apr
Mickey's Speedway	Ceppi Ratti	15-apr
Alice nel paese delle meraviglie	Ceppi Ratti	15-apr
Pokemon Gold	Ceppi Ratti	15-apr
Pokemon Silver	Ceppi Ratti	15-apr
Alla Ricerca della Valle Incantata	halifax	15-apr
Rainbow Islands	halifax	16-apr
Freestyle Scooter	ubisoft	26-apr

Nintendo 64

Fighting Force 64	halifax	10-apr

PlayStation

Spec Ops Ranger Elite	cidiverte	1-feb
Castrol Honda Superbikes VTR	cidiverte	1-feb
Aqua GT	cidiverte	1-feb
HBO Boxing	halifax	2-feb
Ducati World	halifax	2-feb
102 Dalmata: Cuccioli da salvare	halifax	6-feb
Buzz Lightyear of Star Command	halifax	9-feb
Dancing Stage: Euromix	halifax	9-feb
Teletubbies	halifax	10-feb
ESL Classic Squads	halifax	16-feb
Platinum Toy Story 2	halifax	20-feb
Alla Ricerca della Valle Incantata	halifax	20-feb
Casper	halifax	20-feb
Dragonball Ultimate Battle 22	halifax	25-feb
Dragonball Final Bout	halifax	25-feb
Vanishing Point	halifax	26-feb
Fear Effect 2: Retro Helix	halifax	28-feb
Spec Ops Stealth Patrol	cidiverte	2-mar
ESPN Fisherman's Bait 3	halifax	2-mar
F1 World Gran Prix	halifax	2-mar
Kasparov	halifax	2-mar
Jimmy White Cueball 2	halifax	2-mar
Grandia	Ubi Soft	8-mar
Toy Story Racer	halifax	9-mar
ISS Pro Evolution 2	halifax	9-mar
Lion King 2	halifax	9-mar
Warriors of Might & Magic	halifax	10-mar
Libero Grande International	Sony	14-mar

Coming Soon

Le Follie dell'Imperatore	Sony	21-mar
Point Blank 3	Sony	21-mar
Dukes of Hazzard II	ubisoft	22-mar
Ultimate Fighting Champ.	ubisoft	22-mar
Simpson Wrestling	cto	22-mar
California Water Sports	cidiverte	23-mar
Football Manager - Campionato 2001	halifax	23-mar
Monster Force	halifax	23-mar
WDL: War Jetz	halifax	23-mar
Army Men: Lock n' load	halifax	23-mar
Freestyle Scooter	ubisoft	29-mar
Duke Nukem:Land of the Babes	cidiverte	30-mar
Time Crisis Project Titan	Sony	4-apr
Batman Gotham Racer	ubisoft	5-apr
Rainbow Six: Rogue Spear	ubisoft	5-apr
Kiss Pinball	cidiverte	6-apr
Army Men: Omega Soldier	halifax	6-apr
Tuning Car Battle	halifax	10-apr
C-12 Final Resistance	Sony	11-apr
Power Diggerz	Leader	15-apr
Panzer Front	Leader	15-apr
Harvest Moon	ubisoft	19-apr
Formula One 2001	Sony	26-apr
Inspector Gadget	ubisoft	26-apr
Corsa nella Valle Incantata	halifax	30-apr

PlayStation 2 PS2

RC revenge pro	halifax	5-febr
Silent Scope	halifax	5-febr
Super Bust a Move	halifax	5-febr
Timesplitters	halifax	5-feb
Orphen: scion of sorcery	halifax	9-feb
Top Gear Dare Devil	halifax	10-feb
Moto GP	Sony	14-feb
Street Fighter EX3	cto	1-mar
KNOCK OUT KINGS 2001	cto	8-mar
Oni	cidiverte	9-mar
ESPN 2Night	halifax	10-mar
Z.O.E. - Zone Of the Enders	halifax	16-mar
StarWars : Starfighter	cto	22-mar
Armored Core 2	ubisoft	22-mar
F1 Racing Championship	ubisoft	22-mar
Robot Warlords	cidiverte	23-mar
Shadow Of Memories	halifax	23-mar
Gun griffon blaze	halifax	23-mar
MDK2: Armageddon	halifax	23-mar
WDL: Thunder Tanks	halifax	23-mar
Evergrace	ubisoft	29-mar
Kengo	ubisoft	29-mar
Il Libro della Giungla	ubisoft	5-apr
Quake III Revolution	cto	5-apr
Tiger Woods & PGA Tour 2001	cto	5-apr
F1 World Grand Prix II	halifax	6-apr
Heroes of Might and Magic	halifax	6-apr
Kury Kury Mix	Leader	6-apr
Ring of Red	halifax	10-apr
Gunslinger	halifax	10-apr
Warms World Party	halifax	10-apr
4x4 Evolution	cidiverte	13-apr
Army Men - Sarge's Heroes 2	halifax	13-apr
Army Men: Green Rogue	halifax	13-apr
Top Gun International Academy	halifax	15-apr
Flintstones: Viva Rock Vegas	halifax	15-apr
Hidden Invasion	halifax	15-apr
Skyes Sulfer	halifax	15-apr
Silpheed: the lost planet	halifax	15-apr
Emerald Fantasia	halifax	20-apr
Operation Winback	cidiverte	23-apr
Sky Odissey	Sony	26-apr
Formula One 2001	Sony	26-apr
Highway Challenge	ubisoft	26-apr

Economici PS

Air Combat	Sony	7-feb
South Park	halifax	10-feb
Colin McRae Rally	halifax	23-feb
California Water Sports	cidiverte	mar
Gubble	cidiverte	mar
Kart Challenge	cidiverte	mar
Card Shark	cidiverte	mar
Checkmate	cidiverte	mar
The Hunter	cidiverte	mar
Mary King's Riding Star	cidiverte	mar
Prism Land	cidiverte	mar
Jet Ski Challenge	cidiverte	mar
Lion and The King	cidiverte	mar
Sword of Camelot	cidiverte	mar
Anastasia	cidiverte	mar
Lord of Jungle	cidiverte	mar
ISS soccer	halifax	10-mar
IT and Field	halifax	10-mar
Overblood 2	halifax	15-mar
MGS Special M	halifax	23-mar
Killer Loop	Ubi Soft	5-apr
Jade	Ubi Soft	5-apr
Dukes of Hazzard	Ubi Soft	12-apr
Kensei sacred fist	halifax	20-apr

QUANT'E' DURA L'AVVENTURA...

Beh, ragazzi, noi ci proviamo: questo mese il calendario passa da una a due pagine, per offrire una copertura migliore, e spazoa su tre mesi: quello precedente, quello seguente e quello dell'uscita. Mettere in piedi un elenco delle uscite completo, e, soprattutto, aggiornato, é però molto meno facile di quanto possa sembrare: le case distributrici deveono fare in continuazione i conti con i grandi publisher internazionali e le date subiscono sempre dei cambiamenti. Quello che vi chiediamo, quindi, é un po' di comprensione, anche se qualche critica costruttiva é sempre ben accetta: cosa pensate ad esempio dell'inserimento dei cosiddetti Platinum?

Half Life

Preview

PS2

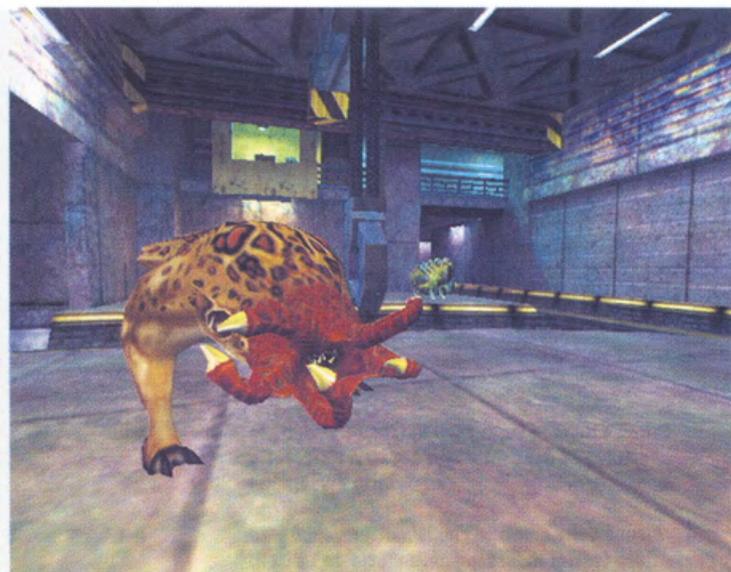
TOP 3 Preview

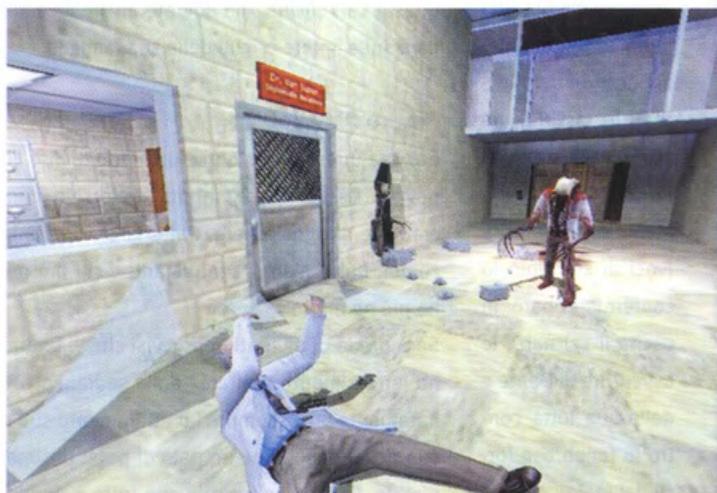
1.	Evil Dead: Hail to the King	PS
2.	Red Faction	PS2
3.	Lunar 2: Eternal	PS

Prodotto da: Sierra Studios
Sviluppo: Gearbox Software
Giocatori: 1
Genere: FPS
Lancio: Fine Primavera
Web Address:
www.sierrastudios.com/games/half-life/
Il buono: La trama
Il brutto: La conclusione
Il cattivo: Sarà in grado di reggere il confronto con il PC?

Certo non servono molte parole per commentare le immagini di uno sparatutto in prima persona. Un FPS deve fare una sola cosa, e farla bene. Half Life sembra proprio intenzionato a farla meglio degli altri!

Forse i console-maniaci puri non sapranno che Half Life è attualmente considerato uno dei migliori sparatutto 3D in prima persona mai usciti per PC, alla stregua di titoloni come Unreal e Quake. Appena uscito, è stato votato come miglior gioco dell'anno da oltre 50 riviste specializzate, e ancora oggi vanta orde di fan in tutto il mondo. Il successo di Half Life è basato su diversi elementi, peraltro comuni ai suoi omologhi di punta.
La grafica è ottimamente curata, come il design fantascientifico (stiamo parlando del motore grafico di Quake, d'altronde).
La grande varietà di schemi e situazioni e un sonoro spettacolare anche per i dialoghi efficaci e per niente ridicoli, persino nella versione italiana, rendono questo titolo un must imperdibile.
Nonostante tutto, il vero punto di forza di Half Life è la trama. Non siamo in presenza del classico pretesto per una corsa a colpi di bazooka attraverso livelli infestati da mostri alieni. Qui la storia sale in cattedra non tanto per l'originalità (un varco interdimensionale viene aperto accidentalmente. Orrendi mostri invadono la terra... Dove ho già sentito questa storia?), quanto per lo sviluppo coinvolgente che si delinea lungo tutto il percorso di gioco e fino alla sua conclusione.
Il modello fondamentale è lo sparatutto (tipo Quake 2) ma il resto dell'impalcatura è caratteristica di Half Life, e ci si rende conto di ciò fin dall'inizio: introduzione in stile cinematografico, totale *sensazione della sensazione* di immersione nell'universo del gioco.
Si indossano i panni di Gordon Freeman, giovane scienziato che comincia serenamente l'ennesima giornata di lavoro al Centro di Ricerche di Black Mesa, nel quale si studia, segretamente, un mondo alieno chiamato Xen. Peccato che le cose precipitino quasi subito e che il nostro eroe si ritrovi in una situazione di grave emergenza. Durante un test su un campione di un minerale alieno, viene innescata una reazione nucleare che crea dei varchi casuali tra i due mondi. Un boato e Black Mesa diventa lo scenario per un'orrenda invasione di mostri alieni che fanno strage di terrestri senza alcuna pietà.
Come detto, sebbene sia fondamentalmente uno sparatutto, Half Life ha molti elementi del gioco di avventura, grazie anche alla grande possibilità di interagire con il personale superstite, che aiuterà e accompagnerà il dottor Freeman fino alla drammatica conclusione. C'è sempre molta attesa e perplessità nei confronti di giochi esportati da un sistema all'altro. In questo caso la tensione è d'obbligo, trattandosi di un "pluridecorato" di questa portata.
Gli sviluppatori sono ancora una volta i tipi della Gearbox che aveva già sviluppato l'add-on al classico episodio, Opposing Force. Dalle immagini che potete vedere a corredo di quest'articolo, sembra che il lavoro venga fuori davvero molto bene.
Half-Life per Playstation 2 non sarà, ovviamente, una semplice riedizione del classico per PC. Quello che si annuncia è un restyling

di Corrado Giunta corrado@near.it

completo, a cominciare dalla ri-programmazione del motore grafico, di fatto la parte più importante dell'intero progetto, che dovrebbe permettere di sfruttare appieno le potenzialità della PS 2. Un altro interessante cambiamento è quello che riguarda i vari personaggi che saranno dotati di una maggiore espressività mentre saranno introdotte nuove armi e nuovissimi livelli presenti solo in questa versione.
Come per il titolo Dreamcast, anche qui si potrà giocare, nei panni di un personaggio diverso, un'avventura tutta nuova che si svolgerà contemporaneamente a quella vissuta dal dottor Freeman e che porterà a incrociarlo e a interagire con lui molte volte nel corso della storia. Molte le possibilità anche per le modalità multiplayer, oltre alle classiche Cooperative e Deathmatch. Resta un mistero se si giocherà in Split Screen o in ilink, in attesa della sospirata connessione via modem. Altro nodo spinoso nelle conversioni di questo genere di giochi è, da sempre, quello dei controlli. E' sicuro il fatto che sarà possibile utilizzare mouse e tastiera tramite USB ma, per i fanatici del pad, sono stati studiati attentamente i metodi di controllo in maniera da non rendere frustrante l'azione. Vedremo.
La versione PC di Half-Life ha dimostrato di avere una buona longevità in single-player, un'avventura da giocare un passo dopo l'altro con molta attenzione, grazie a una storia ottimamente congegnata e credo proprio che la versione per PS2 non potrà che bissare i successi riscossi dal '98 in avanti. Rimangono sicuramente ancora molti dubbi sull'effettiva resa del gioco su console, in particolare per quanto riguarda il frame rate che spesso, in giochi di questo genere, assume un'importanza preponderante. Ma forse non è il caso di pensarci più di tanto: Half-Life non è corri, spara, trova chiave, spara.
Ci sono molti momenti di riflessione e interazione con i personaggi, e quando i nemici sono davvero tanti o continuano a rigenerarsi, è più saggio fare dietro front e fuggire gambe in spalla, sia per salvare la pelle sia, nella peggiore delle ipotesi, per evitare di mettere in crisi il sistema. Se la Gearbox riuscirà a rispettare i tempi e presentare Half Life prima che arrivi l'estate, potremmo assistere alla nascita.
Noi non vediamo l'ora.

di Luca Carbone luca.c@near.it

PREVIEW

Devil May Cry

Prodotto da:	Capcom Entertainment
Sviluppo:	Capcom Entertainment
Giocatori:	1
Genere:	Action-Adventure
Lancio:	Autunno 2001
Web Address:	www.capcom.com
Il buono:	Ovviamente Dante
Il brutto:	Sangue e splatter a Go Go
Il cattivo:	Tutti quelli che incontrate

Un millenio d'anni fa o forse due...

Prima e dopo la cura, ecco la trasformazione in demonio (a dx) . Qualcuno deve averlo proprio fatto arrabbiare.

Alcune delle creature che incontrerete durante l'avventura (sotto) indossano abiti piuttosto ridicoli, ma vi assicuro che non hanno nessuna voglia di scherzare.

"Due millenni fa, c'era un demone che combatteva per la giustizia. Con il potere della sua spada difese l'umanità e scongiurò l'avvento delle tenebre. Divenne leggenda, ma oggi le forze del male sono risorte e questa volta fanno sul serio". Con queste parole esordisce lo spettacolare e inquietante trailer di Devil May Cry. Prodotto da Capcom e ideato da quel genio di Shinji Mikami, lo ricorderete come autore di Resident Evil e Dino Crisis, si appresta a diventare il più evoluto e straordinario action game di tutti i tempi. Un'altra Killer application per PlayStation 2? Noi ne siamo certi. Previsto in Giappone per il mese di novembre (voci di corridoio lo confermerebbero in uscita il 17) narra le avventure di Dante e della sua lotta contro le tenebrose forze del male.

Occhio per occhio Dante per Dante

Vendetta! Questo sentimento affligge Dante da tutta la vita e diventerà elemento fondamentale di questa sua avventura. Parte uomo e parte demonio è figlio di Sparda, un potente demone che si oppose al male duemila anni fa per soccorrere e preservare il genere umano. Un po' come capitò a Blade, il personaggio concepito dalle menti della Marvel, il destino di Dante sarà quello di decimare, o meglio, sterminare i suoi malvagi "cugini" e sconfiggere colui che nei secoli passati si oppose a suo padre. Ma non è tutto, il vostro compito non sarà, infatti, solo quello di aiutarlo a compiere questa carneficina, ma dovrete anche investigare sulle ignote origini della sua famiglia.

Povero Diavolo!

Già, ma questa volta non è un modo di dire. Il povero Dante dovrà, infatti, vedersela con creature di ogni genere. Poltergeist, demoni, zombi, belve alate, ragni giganti e chi più ne ha più ne metta.

Sarà preda di agguati improvvisi che vi faranno letteralmente "saltare" dalla sedia. Fortunatamente potrà sempre far affidamento sulla sua pesante spada e un paio di potentissime pistole. Potrà maneggiarle con tutte e due le

mani e in assoluta libertà di movimento. Ad esempio: correndo a destra e sparando alla sua sinistra. L'eccezionale destrezza con le armi, fa di Dante una minaccia per chiunque cerchi di avvicinarlo. Le abilità non finiscono qui, sarà in grado infatti di arrampicarsi su muri o dirupi, rotolare per evitare pericoli, effettuare balzi così alti da fare invidia a Sergey Bubka e, cosa più importante, trasformarsi in un potentissimo demone alato.

Devil May Cry Demo

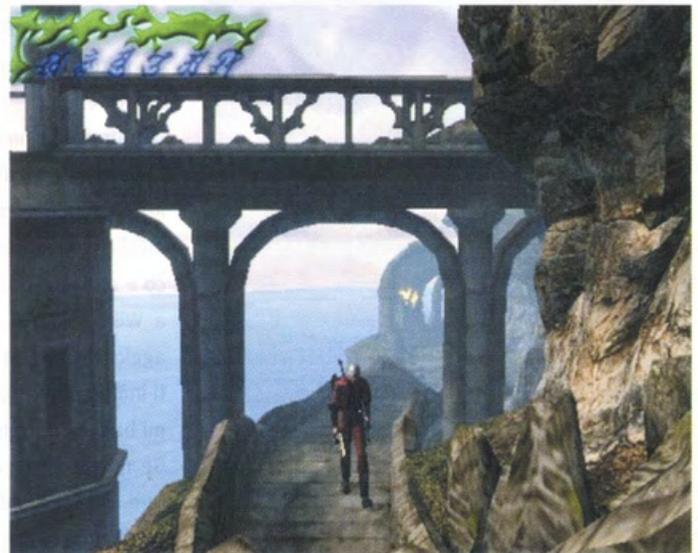
In questi giorni è stato comunicato ufficialmente da Capcom che nella confezione di Bio Hazard: Code Veronica Complete per PlayStation 2 (in uscita il 22 Marzo 2001 in Giappone), verrà allegato anche una Demo giocabile di Devil May Cry. La nostra redazione avrà di certo l'occasione di provarlo ed esaminarlo a fondo. Non è escluso, quindi, che nel prossimo numero di EGM possiate trovare informazioni dettagliate su ciò che ci attende questo autunno. Se proprio non resistete potete scaricarvi i due filmati disponibili sul sito ufficiale di Devil May Cry (www.capcom.co.jp/devil/index.html). Buona visione. Ah! Quasi dimenticavo. Il sito è in giapponese, ma non allarmatevi, i filmati sono facilmente identificabili.

Ma dove sta andando? Lo sanno tutti che i mostri sono sempre in cantina!

Qualcuno gli dava fastidio? Beh! Adesso non c'è più!

Sul cucuzzolo della montagna...

Bisogna ammetterlo: le ambientazioni esterne sono davvero eccezionali.

di Luca Agoglia luca.a@near.it

PREVIEW

Winning Eleven 5

Prodotto:	Konami
Sviluppo:	Konami
Giocatori:	1
Genere:	Sportivo
Lancio:	fine 2001
Web Address:	www.konami.com
Il buono:	Beckani
Il brutto:	De Napoli
Il cattivo:	P. Bruno

Molto si é discusso sulla scarsa quantità di stadi disponibili in WE5. Certo che se la qualità é quella del San Siro riprodotto qui sotto, bastano e avanzano quattro terreni di gioco iperrealistici.

Avete scoperto tutti i trucchi per gabbare i vostri avversari a FIFA 2001? Vincete il campionato del mondo usando il Burundi a ISS pro? Bene, finalmente è arrivata l'alternativa per voi: andate a compravi un paio di scarpe da calcio e imparate a giocare davvero a pallone... No? Non è il caso? Fa freddo? Vabbè allora mi tocca darvi un altro consiglio... mmm... potete... potete comprare un altro gioco di calcio!

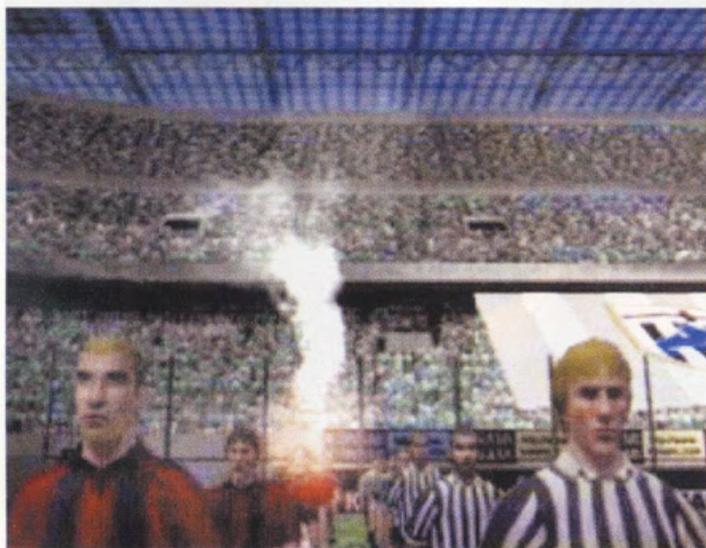
Come? Non esistono titoli migliori di quelli che ho citato in precedenza? Beh, vi sbagliate di grosso perché tra qualche mese finalmente potrete ampliare la vostra ludoteca con un altro titolo già conosciuto dai possessori della PsOne.

Si tratta di Winning Eleven 5. Distribuito da Konami, è il seguito di ISS Pro (già disponibile in Giappone dal 5 Marzo). E' da diversi mesi che in rete circolano le immagini del gioco e sono moltissimi i siti amatoriali dedicati a WE5 che nei giorni scorsi hanno tenuto aggiornati tutti i più fedeli fan con interessanti indiscrezioni sul gioco. Oltre alle immagini, mi hanno soprattutto impressionato i filmati. Se non li avete ancora visti, vi consiglio di fare un salto sul sito IGN (www.ign.com) a questo indirizzo: http://ps2.ign.com/news/24907.html.

Per chi non lo sapesse, WE 4 ha venduto più di 4 milioni di copie in tutto il globo e ha fatto registrare incassi record soprattutto nel nostro amato vecchio continente.

Per la versione giapponese il testimonial del gioco è Nakamura, talentuoso calciatore nipponico dei Yokohama Marinos, ma sinceramente spero che il volto sia un altro per il lancio dell'edizione europea. Uno Zidane o un Batistuta risulterebbero senza ombra di dubbio delle scelte più azzeccate. Purtroppo solo 29 compagini nazionali su 50 godranno della licenza FIFPro e potranno presentare i reali nomi dei calciatori... vi troverete a controllare gente chiamata Dal Pero o Totta... molto triste... Fortunatamente i cognomi sono completamente modificalbili.

Ma veniamo ora alle cose belle :)

Oltre alle 24 squadre di Winning Eleven 4, saranno presenti 32 nuovi team che si contenderanno il titolo di una fantomatica Master League tra cui: Newcastle United, Paris St.German, Bordeaux, Deportivo de La Coruna, Feyenoord, PSV Eindhoven, Boca Juniors e Palmeiras. Per quanto riguarda gli stadi selezionabili, finalmente questa volta sarà possibile disputare gli incontri anche alla scala del calcio; parafrasando Mughini sarebbe un

orrrrrore pensare ad un gioco di calcio senza San Siro. Dalle prime indiscrezioni si annunciano spettacolari scenografie sulle gradinate degli impianti, con tanto di fumogeni che impediscono la visuale nei primi minuti di gioco.

Gli sviluppatori hanno modificato radicalmente il sistema di controllo, componente davvero fondamentale in un gioco di calcio, e hanno introdotto elementi originali e rivoluzionari. Sarà infatti possibile sfruttare entrambe le leve analogiche del Dual Shock: con quella sinistra è possibile controllare i giocatore mentre con la leva destra vengono gestiti i passaggi ai giocatori con movimenti a 360 gradi. In questo modo ci si trova in situazioni di gioco sempre diverse: il controllo della palla é talmente completo da permettere di costruire azioni imprevedibili (ovviamente se siete abbastanza bravi).

Tutto questo dovrebbe garantire una giocabilità senza eguali soprattutto per quanto concerne il multiplayer considerando anche che è possibile giocare in 8 tramite multitap.

Per la versione europea bisogna attendere ancora qualche mese, la data ufficiale è ottobre, ma, per ingannare l'attesa, seguite il mio consiglio... Comprate delle scarpe da calcio e la maglietta di Batigol, andate ai giardini ed imparate a giocare a pallone :))

Filmato o partita? Finalmente slegato dai 32 bit di Playstation (dove girava WE4), Winning Eleven 5 sembra in grado di far dimenticare senza alcun problema anche il suo "cugino" per PS2, battezzato in Europa semplicemente ISS e accolto in maniera tiepida dalla critica

di Luca Carbone luca.c@near.it

PREVIEW

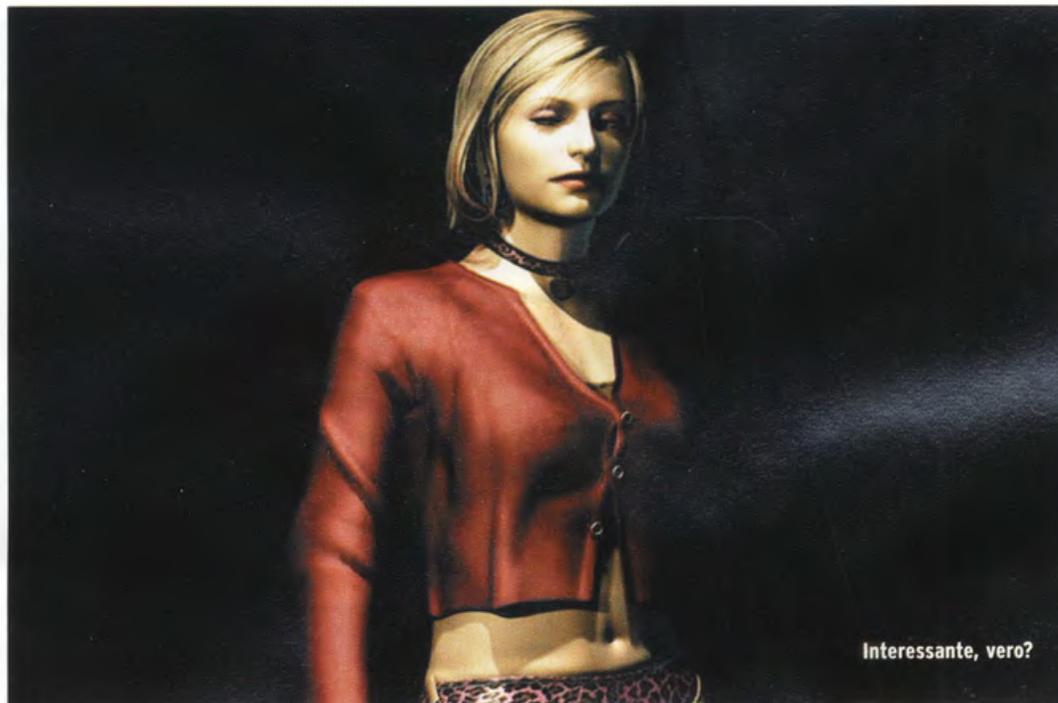
Silent Hill 2

Prodotto:	Konami
Sviluppo:	Konami
Giocatori:	1
Genere:	Action Adventure (Survival Horror)
Lancio:	Autunno 2001 (Pal)
Web Address:	www.konami.com
Il buono:	La grafica
Il brutto:	Tutto quello che si muove
Il cattivo:	La città di Silent Hill

Interessante, vero?

SILENT HILL

Silent hill (1° episodio) cosa mi sono perso?

Ai pochi di voi che ancora non hanno avuto occasione di giocarci, un consiglio: acquistatelo e iniziate a prendere confidenza con il singolare mondo di Silent Hill. Se siete particolarmente fortunati potreste trovarlo a prezzo scontato o addirittura nel reparto usato del vostro negozio di fiducia. Per invitarvi all'acquisto, ecco una brevissima presentazione del titolo uscito nel 1999: "Harry è alla guida del suo potente 4x4 che procede tranquillamente per la sua strada, seduta al suo fianco la figlia Cheryl. Improvvisamente il poveretto è costretto a effettuare una brusca manovra per evitare un ostacolo, la vettura sbanda e dopo qualche testacoda si ferma in bilico su di un precipizio. Harry, privo di sensi ma indenne, si risveglia. La bambina è scomparsa ma alcuni indizi lasciano intuire che Cheryl è ancora viva. Chi o cosa era la figura che ha attraversato d'improvviso la strada? Qualcosa di misterioso avvolge questa città, sembra deserta, abbandonata, "morta" probabilmente è l'aggettivo appropriato. La nebbia, densa e inesorabile circonda ogni cosa... benvenuti a Silent Hill."

In principio era il caos....
...poi Infogrames lanciò sul mercato un titolo davvero innovativo, qualcosa al quale nessuno mai aveva pensato prima, un' avventura in stile horror: Alone in the Dark. Ricordo ancora con piacere le mie serate al fianco di Edward Carnby, quando cercavamo di uscire sani e salvi da quella dannata casa infestata. La scia di entusiasmo che accompagnò il primo episodio, si replicò anche con l'avvento dei due successivi. Col passare del tempo l'astinenza da Horror cominciava a farsi sentire, soprattutto ai giocatori mancava quella nuova sensazione di angoscia e terrore che Infogrames aveva offerto così sapientemente.
L'attesa comunque non durò molto, Capcom prese la palla al balzo e nel 1996 elaborò alla grande quello che i concorrenti francesi avevano suggerito in precedenza. Nacque la saga di Resident Evil. Molto più terrificante e inquietante, si guadagnò immediatamente il titolo di "killer application" per PlayStation e fu inoltre l'artefice della nascita di un nuovo genere: il Survival Horror.
Per anni rimase il Re incontrastato della categoria. L'enorme successo che queste avventure riscuotevano convinse Konami a uscire con un proprio horror adventure e nel 1999 venne alla luce lo splendido Silent Hill. Fu un successone. Il trono era nuovamente in ballo, il pubblico, indeciso su chi fosse il migliore, alla fine premiò entrambi consacrandoli tra i titoli più venduti di tutti i tempi.

Horror Next Generation

Se, dal canto suo, Capcom non ha ancora reso ufficiale alcun comunicato su un eventuale Resident Evil 4, Konami sembra non perda tempo e promette di completare il secondo episodio di Silent Hill entro la fine del 2001. Le potenzialità della nuova console offriranno ai programmatori l'opportunità di sviluppare appieno tutti i progetti preventivati, grande dettaglio dei personaggi, abbondante quantità di filmati, trama complicata, audio più coinvolgente e molto altro ancora. Se pensate cosa questi geni sono riusciti a sviluppare sfruttando un hardware limitato come quello della PSOne e un solo CD, immaginate quale capolavoro ci attenderà quest'autunno. I particolari non sono ancora del tutto stati chiariti e poche notizie sono trapelate dagli uffici della Konami, ma si presume, comunque, che il supporto usato per il gioco sarà il formato DVD.

La Storia

La vicenda ha inizio quando James Sanderland riceve una lettera dalla moglie, la quale lo invita a raggiungerla a Silent Hill. Dove sta il problema? Beh!, non è possibile che abbia scritto una lettera, è morta da tre anni. Al momento James non lo immagina neanche lontanamente ma la città, che per la coppia era luogo di romantiche passeggiate, sta per trasformarsi nel peggiore di tutti gli incubi. Nei panni del poveretto dovrete scoprire se si tratta di un macabro scherzo o se qualcosa di soprannaturale vi sta davvero avver-

SILENT HILL

Ne ho bisogno, devo vederlo

Le immagini non vi soddisfano? Volete qualcosa in più? Beh! Se disponete di un buon collegamento a Internet potreste connettervi a questo indirizzo, www.zdnet.com, cercare le parole Silent Hill e scaricarvi direttamente dalla sezione "movies" il Trailer mostrato di recente al pubblico del Tokyo Game Show 2000.

PS2

tendo di un pericolo. Noi ovviamente crediamo alla seconda ipotesi. Non appena giunti a Silent Hill sarete preda di ogni tipo di insulsa creatura. Per renderle più terrificanti e strazianti i programmatori hanno preferito animarle senza l'utilizzo del motion capture. In questa maniera i movimenti appariranno del tutto innaturali e inumani. Fortunatamente, a vostro favore, disporrete di una vastissima quantità di armi e ognuna interagirà con il vostro Dual Shock in modo differente, la sbarra di metallo e la pistola sono le uniche due riesumate dal capitolo precedente e potranno esservi utili solo con le creature più deboli. La radio, sarà nuovamente l'unico attrezzo che potrà evitarvi cattive sorprese , emetterà infatti un fruscio che vi informerà quando vi avvicinerete ad un nemico. Se vi state chiedendo "ritroveremo i personaggi del vecchio Silent Hill?" la risposta è "No!": tutto è nuovo di zecca, le ambientazioni, i palazzi, le persone che incontrerete ed anche i mostri sono assolutamente inediti. A proposito di mostri e creature spaventose, dando un'occhiata al video promozionale potrei affermare paradossalmente che gli sviluppatori, questa volta, hanno davvero dato il "meglio" per riprodurre il "peggio". Grande importanza è stata anche attribuita all'evoluzione e allo svolgimento della trama, intricata e ricchissima di colpi di scena. Infine la cosiddetta ciliegina sulla la torta verrà offerta dagli effetti audio in Dolby Sorround e dalla coinvolgente colonna sonora. E' indubbiamente ancora troppo presto per dare un giudizio a questa nuova fatica Konami, ma tutti i presupposti lasciano intendere che Silent Hill sarà un titolo davvero eccezionale. Una promessa: EGM farà i "salti mortali" per tenervi in costante aggiornamento, con news, anticipazioni, immagini, interviste e perché no, una bella recensione della demo giocabile. Arrivederci a Silent Hill.

Il dettaglio grafico è davvero impressionante.

Le indimenticabili strade di Silent Hill.

Beh! Avevo intenzione di donare il sangue, ma non in questo modo...

Uno dei pochi momenti di svago

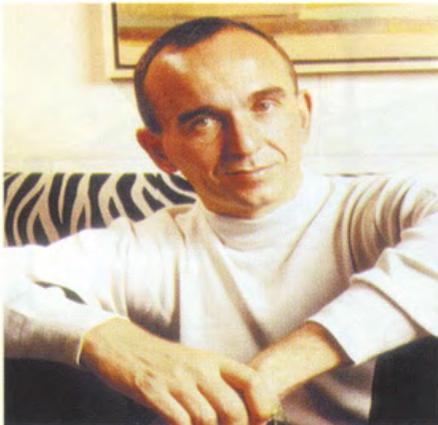
di Luca Agoglia luca.a@near.it

PREVIEW

Black & White

Prodotto:	Electronic Arts
Sviluppo:	Lionhead Stusios
Giocatori:	1
Genere:	Simulazione
Lancio:	Metà 2001
Web Address:	www.capcom.com
Il buono:	Il team di sviluppo ha creato titoli che hanno fatto storia...
Il brutto:	Black.
Il cattivo:	Sono mesi che si parla del gioco ma... quando arriva?

Le immagini si riferiscono alla versione per PC.

Il mitico Peter Molineaux: l'uomo dietro a giochi come Populus e Dungeon Keeper e che sta per regalarci questa nuova avventura.

La leggenda entra nei nostri schermi... Petert Molineux... l'uomo che ci ha dato il potere degli dei in Populus e successivamente ha fatto sprigionare tutto il nostro istinto malvagio in Dungeon Keeper, è tornato al lavoro e questa volta il suo genio ha prodotto "Black & White"...

La Storia

"Le lande di 'Eden' sono un gran bel posto... Qui nascono e crescono rigogliose specie floreali e forme di vita che potrebbero venire definite 'esotiche'. Tutto si presenta agli occhi dei visitatori sotto forma di spettacolari arcobaleni di colori.

Abitando in questo paradiso, la gente del posto e sempre stata lontana dalle guerre e ha imparato a vivere in armonia nonostante le palesi diversità etniche...

E' bello vedere come le tribù di 'Eden' possono essere accostate a mitici popoli quali Aztechi, Africani, Giapponesi, Tibetani, Egiziani, Greci e Zulu.

In poche parole possiamo dire che Eden è una sorta di 'Utopia' dove mancano concetti come sofferenza, povertà e miseria e dove tutto è davvero perfetto... Già, perfetto... ma solo fino a quando uno sconvolgente evento non cambierà ogni cosa."

Non voglio togliervi la sorpresa e in generale preferisco fare salire la suspense quando si tratta di titoli di questo genere. Sappiate solo che sarete proprio voi, un giovane stregone, a far nascere e provare tutti quei sentimenti di odio che in passato non avevano nemmeno minimente sfiorato le anime degli abitanti di 'Eden'.

Black & White è stato uno dei titoli maggiormente pubblicizzati del nuovo millennio. La storia, le immagini e le magie sono state descritte con dovizia dai programmatori degli

Lionhead Studios ma sempre cercando di creare un certo alone di mistero attorno al gioco. L'obbiettivo è quello di lasciare spazio all'immaginazione dei giocatori, come del resto è nella natura di tutte le storie fantasy.

Il gioco

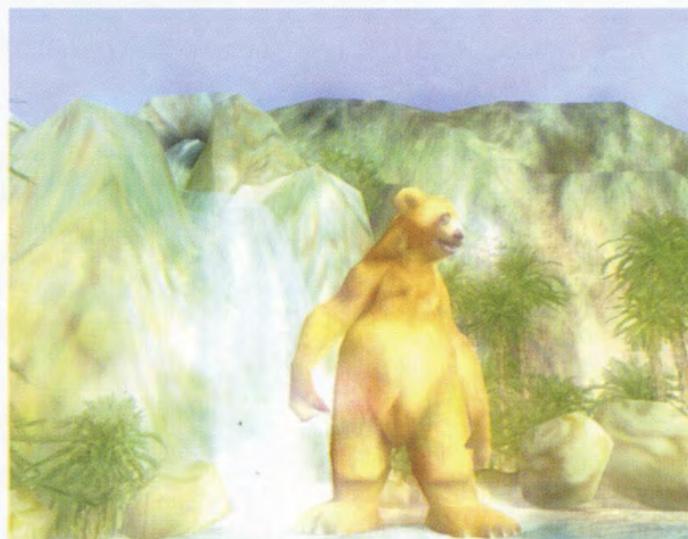
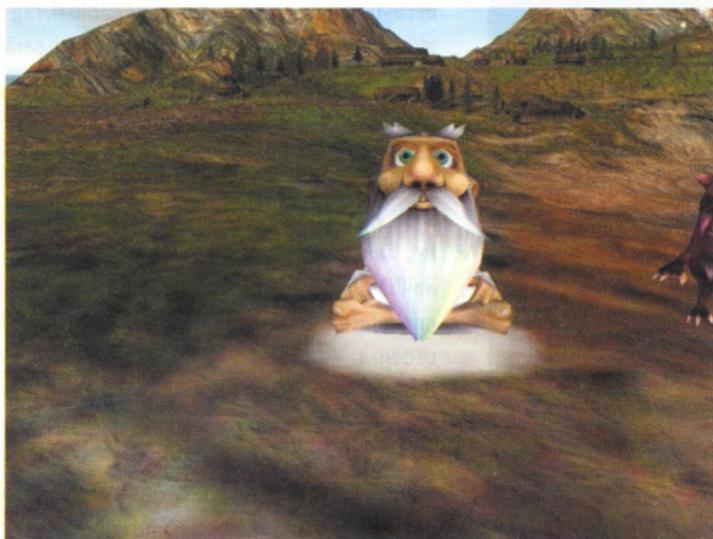
La meccanica del gioco è quella che possiamo definire 'Progressive' (in pieno stile Populus). Dovrete fare progredire la vostra civiltà e accattivarvi le simpatie della maggior parte degli abitanti che popolano questo universo Fantasy.

Inizialmente dovrete scegliere una sorta di Avatar che sarà la vostra manifestazione fisica sul mondo. Deciderete se crescere come una bestia malvagia e assetata di sangue (Black) oppure imboccare la corretta strada della morale e della bontà (White).

Per allargare la propria sfera di influenza il giocatore dovrà intuire come risolvere i problemi che affliggono i propri fedeli manifestando la propria potenza in modo più o meno violento. Questa fase di gioco sarà incentrata su enigmi e mini ricerche (ad esempio scovare e punire i ladri che continuano a depredare i nostri amati fedeli). Prima o poi arriverà il momento della battaglia ed allora dovrete essere pronti ed agguerriti per riuscire a distruggere i tutti nemici che tentano di impossessarsi delle fantastiche lande di Eden.

Alcune immagini di Eden: tra farfalle e orsetti polari sembra davvero un piccolo paradiso terrestre.

Sarà vero anche questa volta che il bene vince sempre?

di Luca Agoglia luca.a@near.it

PREVIEW

Baldur's Gate Dark Alliance

Prodotto:	Interplay
Sviluppo:	Black Isle Studios, Snowblind Studios.
Giocatori:	1
Genere:	RPG
Lancio:	Fine 2001
Il buono:	Baldur's Gate
Il brutto:	Zombie, ragni giganti ...che schifo!
Il cattivo:	Dobbiamo aspettare fino alla fine dell'anno!!!

Avete trascorso intere giornate davanti al monitor del PC viaggiando attraverso le magiche lande di Baldur's Gate? Bene, Ora è il turno della PS2!

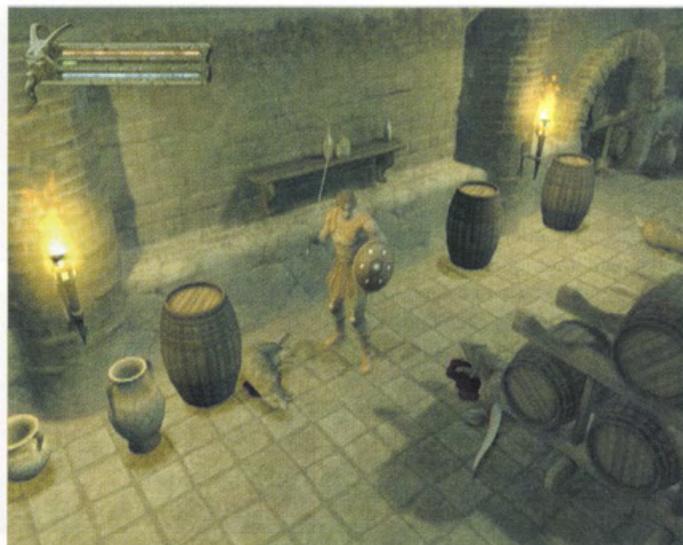
Dark Alliance. Con questo titolo i ragazzi dei Snowblind Studio hanno contraddistinto la versione di Baldur's Gate destinata ai possessori della PlayStation II e ambientata nella regione dei Forgotten Realm (conosciuta da tutti coloro che amano viaggiare nell'universo di Dungeons & Dragons ndr).

"Stiamo sviluppando il gioco da zero per sfruttare al massimo la tecnologia avanzata della console di Sony", ha detto Ryan Geithman, direttore degli Studios.

"L'obbiettivo principale è quello di ottenere il massimo dall'hardware, cercando di ottenere sbalorditivi effetti ambientali e creando personaggi estremamente dettagliati, mai visti prima su una console".

Il gioco si presenta con una visuale in terza persona (come nella versione per PC); inizialmente dovrete creare il personaggio principale scegliendo tra 3 differenti classi: mago, guerriero o combo (un combattente in grado di castare delle magie). Come in Diablo II, raggiungendo elevati livelli di esperienza, sarà possibile modificare leggermente la classe del vostro personaggio, anche se, essenzialmente, le caratteristiche principali rimarranno tali durante l'evolvere della vostra avventura. Ogni volta che il personaggio "passa di livello", sarà possibile apprendere nuove magie, abilità di combattimento oppure andare a migliorare caratteristiche già acquisite in precedenza.

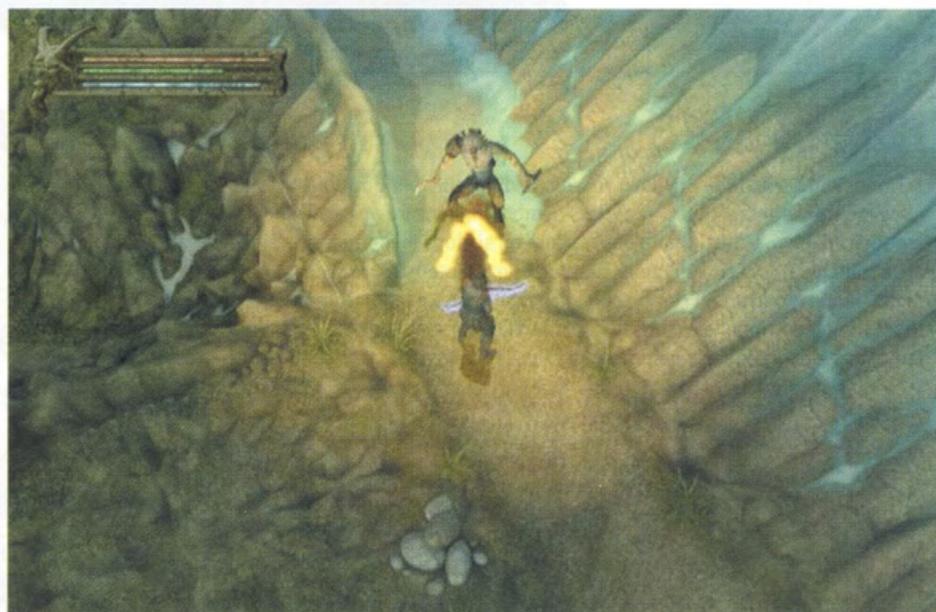
Graficamente Dark Alliance è fantastico e nessuna delle immagini che possiamo attualmente proporre riesce a dare una idea della qualità raggiunta da questo titolo (se avete una buona connessione vi consiglio di scari-

care il filmato da 30 Mb disponibile al seguente indirizzo:
ftp://ftp.dailyradar.com/movies/sony/021601baldursgatedarkalliance.mpg) . I colori sono ricchi e splendenti e lo studio sull'animazione dei vostri avversari è dettagliatissimo, tutto questo pur mantenendo una velocità di esecuzione del gioco pari a 60 FPS (Frame al secondo). I pochi livelli in visione per la stampa hanno evidenziato le assolute qualità di BGDA. Potrete trovarvi improvvisamente di fronte a decine di Zombie che sbucano dal terreno e ognuno di questi è arricchito da differenti caratteristiche grafiche che lo contraddistinguono.

Le regole adottate nel gioco ricalcano interamente quelle descritte nella terza edizione di Dungeon & Dragons; i combattimenti sono molto veloci ma nonostante la mancanza di una modalità a turni tutto riesce a essere gestito con estrema naturalezza e semplicità: magie, combattimenti corpo a corpo o con le armi vengono gestiti usando un solo tasto del Joypad.

Dark Alliance sarà il primo RPG in grado di sfruttare la potenza della PlayStation II, la data di rilascio prevista è stata approssimativamente indicata nella fine dell'anno e prima di allora noi di EGM continueremo a fornirvi di immagini ed indiscrezioni.

Che cosa ci sarà mai in queste casse?

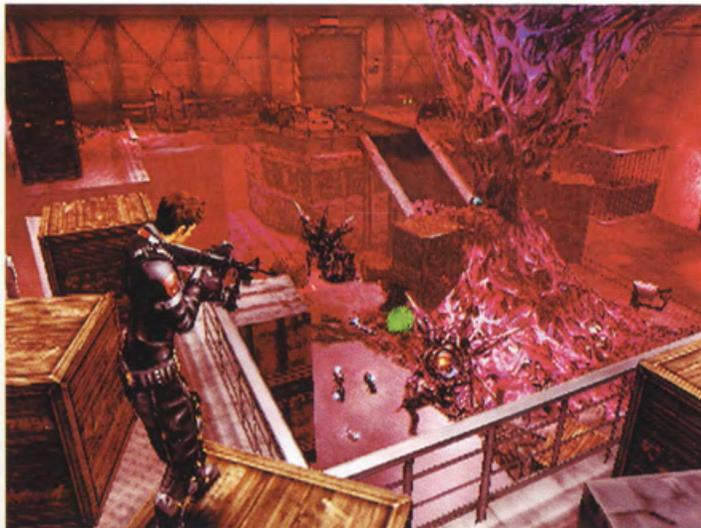
Anche un salubre giro turistico nelle fogne dei villaggi può rivelarsi pericoloso...

Cupido non saprebbe fare di meglio...<<

RINGS OF RED

Indovinate che pianeta é questo, ragazzi. No, non è Saturno, che é bruciato qualche anno prima. E' Giove! Pensate che gli anelli di Giove siano fatti di polvere, per lo più il risultato di uno scontro tra le navi spaziali pirata con le sue molte lune...
Un consiglio: mai litigare con i pirati dello spazio!

Extermination

Con l'interesse per i giochi survival-horror all'apice, anche Sony deve dare un suo apporto al genere.

Sviluppato da Deep Space, un lavoro congiunto tra Sony e Woopee Camp, Extermination sembra un mix di elementi tradizionali del survival-horror con un pizzico di azione e una sceneggiatura in stile cinematografico. Il gioco é ambientato nell'anno 2005. Un gruppo speciale di ricognizione americato è chiamato in una struttura del Polo Sud per investigare su uno stato di emergenza. Sfortunatamente il loro mezzo di trasporto inspiegabilmente esplode proprio prima che raggiungano il luogo prefissato.
Nell'incidente muoiono tutti i membri del gruppo tranne Dennis Reiley e Roger Griggman. I due sopravvissuti riescono comunque a raggiungere la bnase e entrare attraverso il condotto di ventilazione, ma presto scoprono che sarebbe stato meglio per loro morire nell'incidente: la base è stata invasa da perfide creature mutanti. Il produttore Tokuro Fujiwara (Resident Evil) afferma che il suo obiettivo per il gioco è di fare sentire i giocatori come se stessero controllando un gioco d'azione. Il suo esperimento raggiungerà il Giappone in Marzo e raggiungere il mercato USA e Europa prima dell'estate.

Ring of Red

Nonostante si tratti di un gioco vecchio di dieci anni per una console definitivamente defunta, Military Madness sembra influenzare ancora i giochi strategici di oggi. Quest'ultima offerta Konami si gioca in modo molto simile al vecchio must, ma con più giochi interattivi e un'intensa story line. Le battaglie hanno luogo su un campo con effetti di terreno, combattute tra grossi robot armati e truppe le cui possibilità aumentano nel tempo. RoR sembra fantastico e dovrebbe essere pronto per l'uscita in Marzo.

IL PRIMO STARFIGHTER

LucasArts non é la prima a produrre un titolo dal nome Starfighter... Acclaim aveva rilasciato una simulazione di volo con lo stesso nome nel 1996. Difficilmente i due titoli si potranno confondere.

Star Wars: Starfighter

Prodotto:	LucasArts
Sviluppo:	LucasArts
Giocatori:	1
Genere:	Azione
Avanzamento:	90%
Lancio previsto:	1° quadr. 2001
Anche su:	Star Wars: Battle for Naboo (N64)
Web Address:	www.lucasarts.com
Il buono:	Impareggiabile grafica.
Il brutto:	Doversi sorbire ore di musica di Guerre Stellari.
Il cattivo:	E' qualcosa di già visto e già fatto.

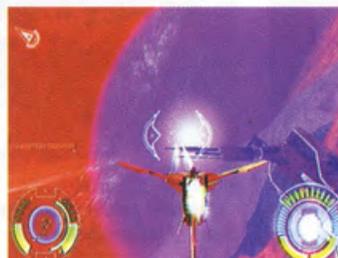
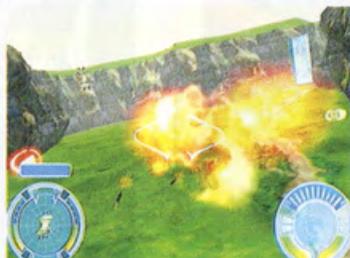
"Maledizione, temo di aver colpito Wedge..." Volerete insieme ai vostri compagni per la maggior parte del tempo, quindi attenti a puntare il laser nella direzione giusta.

Questa andrà a .5 oltre la velocità della luce...OK, non é il Millennium Falcon, ma fà la sua figura. Starfighter presenta alcuni veicoli del tutto nuovi oltre ai migliori di *Episode 1.*

LA SQUADRIGLIA

Fuoco Amico

Derivata da alcuni titoli LucasArts per PC, la funzione di controllo della squadriglia é una delle migliori caratteristiche di controllo strategico in Starfighter. Questa utilissima funzione permette di impartire ordini ai compagni di volo durante il combattimento, se avete bisogno di colpire un obiettivo o di un po' di fuoco di sbarramento. Con la semplice pressione del D-pad si può ordinare agli altri di attaccare un obiettivo (alto), coprire un caccia alleato (destra), fare rapporto con informazioni sulla battaglia (sinistra), o tralasciare gli ordini precedenti per difendervi (giù).

Se c'è una cosa che noi giocatori abbiamo imparato dai giochi ispirati dai film è che questi difficilmente riescono a restituire la medesima qualità e creatività dai prodotti che li fomentano. L'interesse per il film è, generalmente, il motivo che spinge la gente a giocare a simili prodotti, ma talvolta il livello è molto basso (ricordate Spawn?). Nonostante la sua aura sacra, Episode 1 non ha mancato di deludere molti fan incalliti. Per tutti quelli che ritengono il film nulla di speciale, offriamo un piccolo conforto: state tranquilli avrete un'altra possibilità. Andatevi a comprare la PS2...
Con l'azione terrestre dello squadrone ribelle e le missioni spaziali alla Colony Wars, Starfighter combina gli elementi più frizzanti del film di Lucas con un prodotto dalla grafica impressionante.

Il gioco vi spara nel cockpit di tre grandi eroi, per ognuno c'è un pezzo di universo da difendere dalla federazione dei Commercianti. Si, proprio così: volerete sui piccoli e dorati caccia di Naboo, e anche su altre due interessanti navicelle, tutti con le funzioni di raffica e colpo singolo, con comandi molto sensibili e precisi.
Le missioni in Starfighter si vincono o si perdono solo grazie alla vostra abilità, ma per quasi ogni scenario è previsto il supporto degli alleati, quindi raramente volerete da soli. Ogni missione è divisa in tanti obiettivi, alcuni incarichi e in qualche folle e divertente azione di volo libero, che rende il gioco veramente appetibile. Sebbene alcuni obiettivi devono essere raggiunti prima che qualcun altro ve li rubi, vi sarà concessa ampia libertà di scelta dei veicoli, delle persone da salvare o degli alleati da assistere (talvolta verrete anche affiancati da uno o due comandanti supervisori). Ci sono moltissimi dialoghi che faranno luce sugli obiettivi, guidandoci attraverso ogni missione, facendo dell'esperienza con Starfighter, qualcosa di molto vicino a quella del film. Raramente abbiamo visto prodotti per PS2 che potrebbero rivaleggiare con la versione per PC, e Starfighter è di questi. Con la combinazione di trama avvincente e ottima grafica offerta dai supporti dell'ultima generazione, giochi come questo possono mettere in pensione il vecchio pentium, facendone un prodotto obsoleto. Hmm...

Zone of the Enders

Prodotto:	Konami
Sviluppo:	Konami CEJ
Giocatori:	1
Genere:	Action/RPG
Avanzamento:	100%
Lancio	Primavera
Anche su:	Virtual On (DC)
Web Address:	www.konami.com; www.kcej.com

Il buono: Grafica bella, buoni comandi, ottima trama.

Il brutto: Uccidere gli innocenti, rischiando di perdere.

Il cattivo: E' grande, d'accordo, ma sarà essere così profondo come giurano alla Konami?

Controllare un mech può non essere facilissimo, ma una volta presa confidenza con i comandi va tutto liscio come l'olio. Zone prevede un breve ma valido livello di allenamento

Incredibili gli effetti luminosi. Zone ha un sacco di blu, ma, ragazzi, che blu!

Fareste meglio a mettervi su qualcosa saldamente fissato a terra mentre giocate a Zone of the Enders; durante il combattimento lo schermo diventa pura follia.

Si comincia con una bellissima musica inquietante, perfetta per un gioco passato dalle mani di Hideo Kojima. Mentre il responsabile di Metal Gear Solid potrebbe non avere avuto la stessa influenza in Z.O.E. rispetto a quella avuta nella precedente creazione, la voce femminile toccante e quasi triste ci riporta immediatamente indietro al pezzo conclusivo di MGS o al tema principale di Policenauts (l'ultima fatica di Kojima su PS prima di Metal Gear Solid). La musica quindi garantisce al gioco un respiro epico, ancora prima che il gioco stesso abbia inizio. Una volta iniziato, il gioco è un magnifico caos.

Combinando una grafica incredibilmente pulita, infarcendola con numerosi effetti speciali, l'ultimo gioco della Konami per PlayStation 2 è magnifico a vedersi. Potremmo dire senza dubbio che ha la migliore grafica mai vista su una console. Sebbene questi screenshot si avvicinino alla qualità grafica del gioco, non potrete farvi un'idea di quanto sia fantastico questo prodotto fintanto che non l'avrete visto.

Il movimento crea mutamento. Quest'effetto è stato pensato per essere acuto e preciso. In questi giorni da D2 all'ultimo Zelda tutti hanno usato questa tecnica per dare un effetto più realistico, ma nessun gioco l'ha sfruttata bene come hanno fatto i programmatori di ZOE, non così bene. Ogni singola esplosione porta lo schermo ad alcuni intensi sobbalzi e sfasamenti, e in questo gioco ci sono moltissime esplosioni.

Sebbene possa suonare piuttosto noioso, non lo potete apprezzare se non giocate veramente a ZOE. Non lo apprezzerete fino a quando non vi ritroverete davanti a un cattivissimo nemico mech, correndo per evitare i suoi colpi e cercando di eliminarlo con il laser. Non lo apprezzerete finché non vedrete lo schermo esplodere ogni volta che raderete al suolo i palazzi dei fondali con il vostro armamentario.

Quasi ogni palazzo, torretta, faro o macchina pos-

DISCO INFERNO

Libera il piromane che é in te

Proprio come nella vita reale, in Z.O.E. il colpo di un cannone laser può spazzare via qualunque cosa, da un camion a un edificio, quindi state attenti. Oppure non state attenti per niente. Una delle migliori caratteristiche di questo gioco é la possibilità di far saltare in aria praticamente di tutto, che é grandioso esattamente come sembra. Tenete d'occhio l'indicatore Survivor, in alto a destra sullo schermo: più basso é il numero, più morti accidentali potrete causare.

Che scena pacifica. Quegli edifici così belli, disposti con ordine...

...ma così noiosi. Ora va meglio! Brucia! Brucia! Hahahahaha....

ZONE OF THE ITALIANS

Buone notizie per tutti quelli interessati a Zone of the Enders: Halifax sta commercializzando proprio in questi giorni Z.O.E. sul mercato italiano, e, questa é la parte più succosa, interamente localizzato!

Volando sopra la città potete vedere i nemici in lontananza e quando vi avvicinate troppo la battaglia comincia. Osservate la grafica di tipo lock-on intorno ai cattivi.

sono essere distrutti in ZOE. E' stato veramente divertente, nel demo che abbiamo testato, volare sopra la città cercando di distruggere tutto (guardate il box per ulteriori informazioni), ma nel gioco vero, azioni come questa possono accelerare drasticamente l'arrivo della schermata GAME OVER. Come molti disegni animati giapponesi, ZOE risente molto della loro influenza: uccidere i nemici non è il vostro unico scopo! State combattendo per salvare la città che c'è dietro di voi, e questa include anche tutti gli abitanti.

Ogni singolo colpo che va a vuoto può potenzialmente dar fuoco a una casa, far esplodere depositi di benzina fino al cielo o fare crollare violentemente a terra un intero palazzo. Distruggere troppe costruzioni causa la morte delle uniche persone che state cercando di proteggere, facendo finire presto il gioco.

Per fortuna i comandi di Zone of the Enders sembrano quelli di un'allucinazione, così uccidere vittime innocenti può essere evitato, se state attenti. Con un settaggio semplice (due bottoni per fare alzare o abbassare il vostro mech, la manopola analogica di sinistra per parare e per far fuoco), andare in giro senza fare troppi danni, dopo pochi minuti, diviene molto naturale! Un elemento interessante, se consideriamo la totale libertà di movimento di cui si gode.

Le battaglie semplificano un po' tutto attraverso il puntamento automatico sui mech nemici (simile alla analoga funzione in Zelda), una volta che ci andate a sbattere dentro, durante uno dei voli sopra la città. In questo modo vi potete concentrare sui nemici da

abbattere (mantenendo ampia libertà di movimento), facendoli fuori mentre la telecamera rimane fissa sul vostro nemico.

Così pare che il gioco sia bello e pulito ma il vero test per ZOE riguarda la sua trama e il suo sviluppo narrativo. In apparenza un gioco del genere non sembra potersi permettere molta profondità narrativa, ma Konami afferma che ci sia molto in ZOE che non s'intravede immediatamente.

La storia non è altro che pura epica, piena di possenti personaggi, com'è normale attendersi da un gioco Konami, firmato Kojima. In questo momento, però, fintanto che non avremo visto il gioco completo, possiamo solo supporre su come potrà essere ampliato. Non siamo preoccupati, naturalmente, solo curiosi. Per non dimenticare la dannata impazienza di giocarci ancora.

NUOVE MANIE

Zone of Evangelion

Una cosa é certa: ai giovani giapponesi piacciono i grandi robot. Nulla di male, no? Non c'é niente di meglio che un mech alto 70 metri che passeggia per la città dandosele di santa ragione con un pari grado. Lo dimostra il grande successo del famoso anime Evangelion. I fan della serie noteranno sicuramente diverse somiglianze con Z.O.E., dall'aspetto complessivo dei robot alla pressoché nichilista visione della vita dei protagonisti. Bisogna ammettere che poche fonti di ispirazione per Z.O.E. potevano essere migliori... Speriamo che il gioco finisca in maniera meno deprimente!

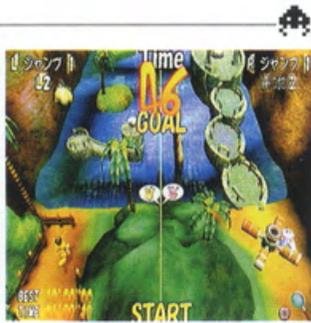
Il gusto della citazione

Uno degli aspetti divertenti dei giochi di Kojima é il costante tentativo di ricordare i giochi precedenti. In Policenauts c'erano il bar "Solid Snake" e riferimenti a "Fox Hound", diversi flashback da Policenauts in Metal Gear Solid (date un'occhiata ai poster nell'ufficio di Otacon, oltre al video mostrato mentre parlava delle influenze degli anime), e ora in Z.O.E. ancora elementi di Policenauts. I fan dei giochi di Kojima riconosceranno il mech abbattuto nella prima area di Zone come una versione decisamente più grossa e leggermente modificata di un EMPS, i suit che la polizia utilizzava in Policenauts.

Il mech gigante a faccia in giù é la versione ingrandita delle mobile suit in Policenauts.

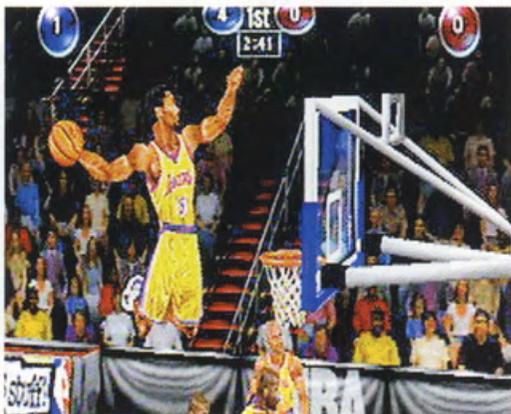
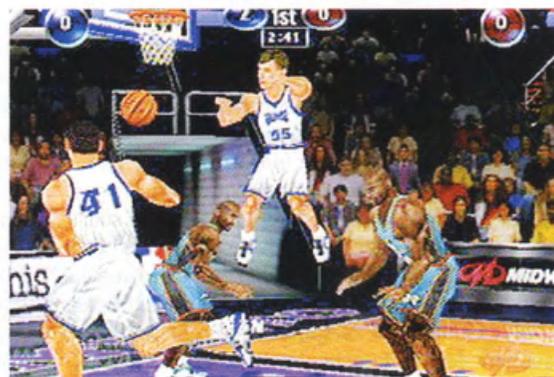
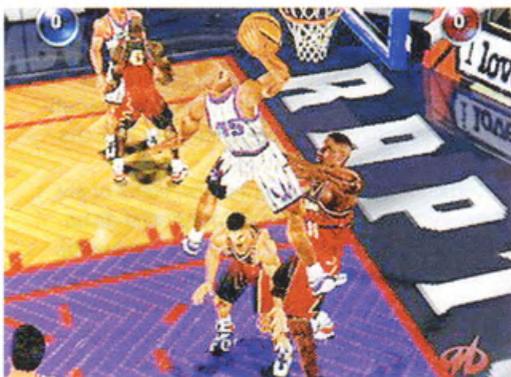
L'EMPS originale é alta solo 3 metri, ma non é meno pericolosa.

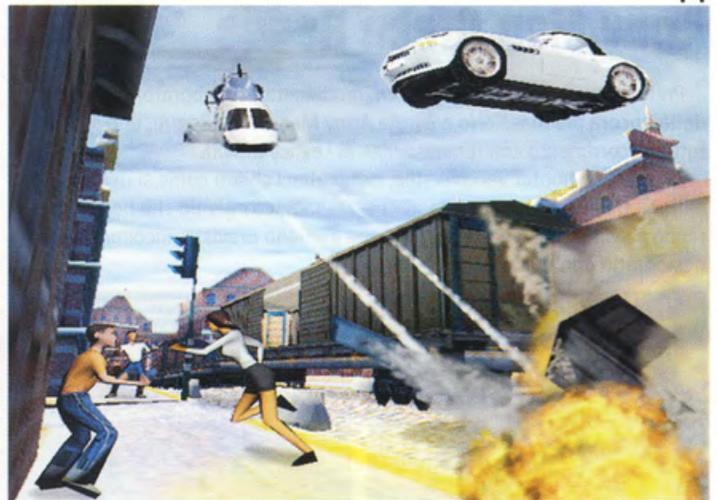
Adventures of Cookie & Cream

Un'idea veramente bella ha preso vita dal nuovo prodotto, a metà tra un rompicapo e un platform, di From Software. Il Giappone conosceva questo puzzle con il nome di Kuri Kuri Mix, il gioco sfrutta entrambi i comandi analogici per muovere dei simil-conigli lungo un percorso a scorrimento verticale. Sebbene lo schermo sia diviso, i due giocatori devono fronteggiare tutti gli eventi nel proprio ambiente, per aiutare il proprio compagno fino alla conclusione, dove si potranno riunire in un memorabile abbraccio musicale. Figata! Agetec lo realizzerà a Febbraio.

Bloody Roar 3

Leoni, Tigri e Orsi, oh cavoli! La terza versione di questo gioco di combattimento 3D con animali antropomorfi sta per essere realizzata per i coin-up e la PS2. Eighting/Raizing ha esaltato tutte quelle caratteristiche rissose e violente riscontrate nei personaggi di BR 2, con pochi extra. La grafica non ci ha impressionato tanto quanto ci aveva colpito quella per la PS1, ma è ancora brillante a sufficienza. Con la nuova guerriera Leopard-Lady, questo gioco Hudson/Namco elettrizzerà gli USA in primavera.

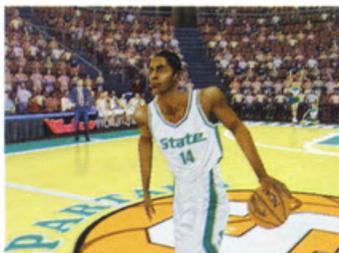
NBA Hoopz

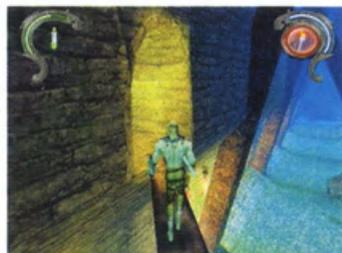
Se avete già giocato a NBA Showtime Jam, allora sapete cosa aspettarvi dall'ultima creazione Midway, un arcade sportivo che deve uscire in estate. A parte la perdita della licenza "ShowTime", c'è una grande novità: adesso ci sono tre giocatori per ogni squadra. Non pensate nemmeno per un attimo che questo gioco possa assomigliare a una simulazione! Non è così. Ci sono solamente più passaggi, uniti ai rimbalzi, ai tiri e alle spinte.

007 Racing

Nel caso non l'aveste notato, questi NON sono veri screenshot! Possiamo solo sperare che EA riesca a realizzare un prodotto che rasenti questi standard, ben lontano dall'atroce versione per PS1. Il gioco, per fortuna, è in ottime mani: se ne sta occupando l'EA Canada (responsabile di Beetle Adventure Racing). Presentando due nuovi siti (Hong Kong e Amsterdam), speriamo che questa versione per PS2 riesca più vicina al gioco di spionaggio in 3D che tutti ci aspettavamo la scorsa primavera.

Unison

Quando fu svelata per la prima volta la PS2, in quel di Tokyo, c'era questo gioco Tecmo che girava. Dopo che il vostro gigantesco manager africano vi avrà insegnato le mosse giuste per ogni canzone, potrete scegliere uno dei tre aspiranti giovani cantanti, guidandoli nella danza con entrambi i comandi analogici. Non c'è improvvisazione o stile libero! E' semplicemente una questione di coordinamento di mosse e tempi, è soprattutto importante non dimenticare le mosse (manopola sinistra su, manopola destra giù). Siamo rimasti folgorati da questo gioco sin dalla primissima preview: muovere le manopole per pronunciare "Y-M-C-A", sulla versione giapponese la canzone si chiama "Young Man", è qualcosa che non scorderemo tanto facilmente. Pessima idea non lasciare la versione originale del pezzo dei Village People anche nell'edizione americana del prodotto. Sarà realizzata a marzo, visto che ci sono ancora dei problemi con la musica.

NCAA Final Four 2001

Per il prossimo mese, contiamo di avere tra le mani la preview di Final Four 2001. Nel frattempo, date un'occhiata alle primissime schermate del gioco. Tutto quello che c'era nella versione per PS1, è qui presente in una forma ancora più smagliante. L'atmosfera cameratesca del college (inclusi i cori e le canzoni da battaglia) e lo shot meter originale sono inclusi in questa versione del gioco di 989 Sports. Non cercate il coach Knight, comunque.

Warriors of Might & Magic

Dalla 3DO giunge questo action in terza persona. Impersonate Alleron, un guerriero punito per un crimine mai commesso. Dovrete affrontare con lui 20 e più livelli per scoprire la verità, provando la sua innocenza. Non sarà un compito facile, con 30 classi di nemici diversi. Una volta raccolte possenti armature, incantesimi e armi speciali ammazzamostri, il compito dovrebbe essere più agevole. L'uscita é programmata in Aprile.

THUNDERBOX

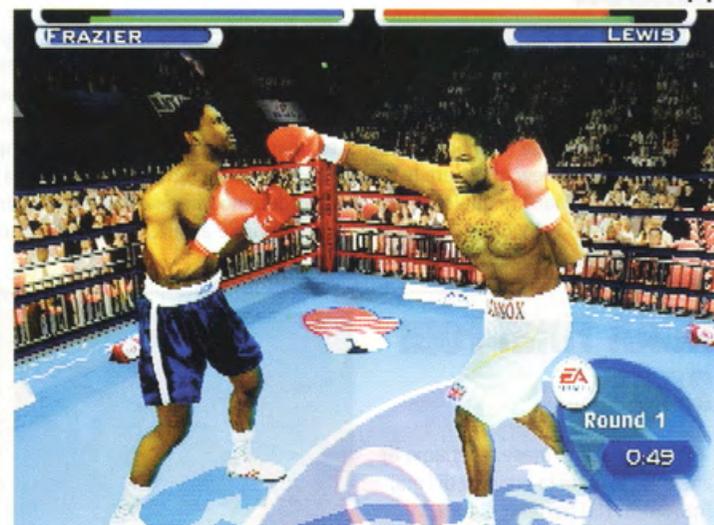
EA Sports sponsorizza uno show sperimentale del sabato sera denominato *Thunderbox*. Lo spettacolo presenta boxe dura, belle ragazze, e un particolare sistema di punteggio che premia potenza e aggressività. Hmm, un gioco di Thunderbox potrebbe essere in lavorazione?

Army Men Green Rogue

Prendete un soldato di Army Men, modificatelo in laboratorio per renderlo ancora più massiccio e avrete Army Men Green Rogue, uno sparatutto a scorrimento con reminiscenze di Legacy of War.

Un onesto shooter vecchio stile, per parlarci chiaro come si usa tra commiltoni. Dal momento che alla 3DO si stanno accorgendo che non riusciranno a svilupparlo velocemente come avevano previsto, incominciate a desiderarlo non prima di quest'estate.

Knockout Kings 2001

Finalmente la Ea Sports ci ha mandato un KK 2001 giocabile, e possiamo dire che è decisamente buono. Stavamo pregando che non fosse rigido e robotico come il suo cugino per PSX, e le nostre preghiere sono state esaudite. Non solo, è parecchio fluido, anche se non raggiunge le vette di Ready 2 Rumble Round 2. Incominciano a sudarci le mani, non riusciamo già più ad aspettare per la versione definitiva!!!!

Snowboard Heaven

Una volta aperta la strada, le simulazioni di snowboarding stanno crescendo come funghi (allucinogeni).

E questo prodotto d'importazione jap targato Capcom non è per niente malaccio!! Niente di appariscente, ok, scopiazza un po' SSX, ma i percorsi sono davvero smisurati!!! Ci metterete almeno due o tre minuti per finirne uno!!

Robot Warlords

Cidiverte distribuirà in Italia, a partire dal prossimo 23 Marzo, Robot Warlords, il nuovissimo strategico sviluppato dall'equipe giapponese Dazz.

Sono ipertecnologici e pesantemente armati i robot che stanno mettendo a ferro e fuoco la città di Tokyo ed i terroristi che li comandano hanno le peggiori intenzioni. Il governo, colto di sorpresa, è solo riuscito a riorganizzare la vecchia squadra di robot "Bullets" ed alla loro guida ha chiamato i più esperti piloti al mondo. Voi siete uno di essi, ma allo scontro finale mancano solo sette giorni, addestramento incluso, e sono dannatamente pochi...

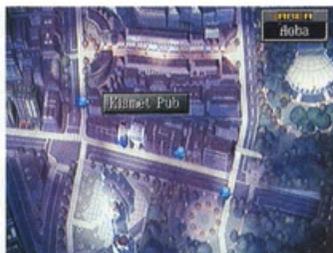
Vi muoverete in una Tokyo realizzata egregiamente, in cui i vividi colori dei moderni edifici e dei cartelloni pubblicitari si scontrano con la realtà delle strade spettralmente deserte e dei crateri causati dalle esplosioni. Gli ambienti in cui agiscono i robot sono realizzati sfruttando l'alta definizione della PS2 ed utilizzando i tasti dorsali potrete ruotare liberamente la mappa degli spostamenti strategici.

Saranno disponibili due modalità di gioco: Battle Mode e Free Mode ed in più, grazie all'opzione del Garage Mode, potrete personalizzare i vostri modelli. E sono tantissime e micidiali le armi di cui sono dotati.

Quindi pensate alle mosse migliori, impartite gli ordini e godetevi il massacro. C'è una città in fiamme e, ragazzi, voi siete i "Signori della Guerra"!

PREVIEW

Persona 2: Eternal Punishment

Prodotto da: Atlus
Sviluppo: Atlus
Giocatori: 1
Genere: RPG
Avanzamento: 90%
Lancio: Now
Provate anche: Revelations: Persona
Web Address: www.atlus.com
www.atlus.co.jp
Il buono: Grande trama, grafica apprezzabile, colonna sonora da infarto.
Il brutto: Ad alcuni può risultare un po' lento.
Il cattivo: La gente è davvero dura a morire.

L'arzigogolata mappa 3D di Persona che vedete qui in alto, é stata rimpiazzata con un'immagine più chiara in 2D.

Fate appello alle vostre Personas per essere assistiti durante la battaglia; i loro attacchi magici possono cambiare l'andamento della partita, se le usate strategicamente .

CHIACCHIERATE AMICHEVOLI

Più parole meno rumore

Certo, spedire i demoni all'inferno grazie a dei fucili é figo, ma avete mai provato a parlargli? Utilizzando il pettegolezzo, riceverete dei tarocchi per invocare nuove Personas, ma allo stesso tempo gli romperete abbastanza le scatole tanto che vi attaccheranno ancora con maggior vigore.
State attenti!

Le chiacchiere possono essere pericolose. Aggiungete al mix teenager e demoni, e avrete il caos. Beh, o quello o un nuovo episodio di Persona.
Come sanno tutti coloro che hanno giocato il primo Persona, non si tratta del tipico RPG, caratteristica mantenuta anche nel suo seguito. Ricreando un futuro non lontano, la serie Persona unisce il classico gioco di ruolo, con magia, bestie nere e punti esperienza, con l'ambientazione molto più familiare di un moderno mondo di computer, auto e luci al neon. Persona 2 prende vita pochi anni dopo "Revelations: Persona" e ha una struttura di gioco analoga. Dovrete di nuovo esplorare una città dall'aspetto moderno, varcando segrete costruite in corrispondenza a locazioni reali, e invocare spiriti chiamati Persona che vi aiuteranno a combattere i vari demoni in cui vi imbatterete.
In EP vengono comunque introdotti nuovi elementi: non solo è migliorata notevolmente la grafica sostituendo i blocchi in 3D delle segrete con ambienti completamente ruotabili (grazie ad una visuale dall'alto), e magnificamente realizzati, ma allo stesso tempo è stata aggiornata la struttura di gioco con un nuovo "rumor system". Potete in sostanza spargere delle "voci" per la città e, come ribadito nel gioco, c'è modo di far si che le "voci" diventino realtà: col pettegolezzo si ottiene accesso a nuovi ambienti e a percorsi segreti.
Fortunatamente Persona 2 ha mantenuto lo stile della serie con la sua trama unica ed irresistibile. In EP dovete affrontare un serial killer che, nessuna sorpresa, è molto peggio di quanto appaia. E' cupo, spettrale, e in sostanza non si tratta di un classico RPG. Ma ne vale il tempo ed il prezzo? Ne riparleremo con una review completa.

Non solo le ambientazioni sono ben dettagliate in Persona2, ma addirittura potete cambiare la vostra visuale per avere una migliore veduta.

SOLO META' ESPERIENZA

Liberi dal peccato

Per molti versi Persona 2 non é veramente Persona 2. Sembra molto di più Persona 2.5. Confusi? Bene, Eternal Punishment é effettivamente la seconda Persona 2 lanciata in Giappone. Il primo capitolo, Innocent Sin, é uscito lo scorso anno. Quindi, perché stiamo ricevendo solamente la seconda metà? Apparentemente Atlus Japan pensò che l'aspetto più maturo di Punishment sarebbe piaciuto ai giocatori americani. Comunque, non preoccupatevi, la differenza tra i due giochi é minima (sarà coperta nel manuale), e hey, se Punishment si comporta bene, lo potrebbe fare anche Sin.

PREVIEW GALLERY

DDR: Disney's Rave

Unite il superpopolare Dance Dance Revolution della Konami con una versione techno dei cartoni della Disney e concorrenti e otterrete l'ultimissimo dancing game (n.d.r. è attulamente disponibile in Giappone). L'innovazione rispetto al primo DDR è data dalla modalità Dance Magic, grazie alla quale potete attaccare il secondo giocatore o la console rendendo più complessi i suoi passi. Vai Huey! Vai Huey!

Oh No!

E' già disponibile in versione giapponese l'ultimo prodotto della Asmik Ace/Tycoon Game Works, simile al cult di importazione Pepsiman. Dovrete spostarvi tra livelli in costante scorrimento, affrontare nemici e raccogliere power-up. In questo gioco controllerete un gruppo composto da due a quattro elementi (inclusi tre fratelli dotati di pannolino). Il vostro gruppo può scegliere tra due formazioni per livello, muovendosi in fila, a due a due o a colonne. A intralciare il vostro cammino ci sono ostacoli e persone, e il gioco termina nel momento in cui uno dei vostri ragazzi resta indietro. Le aree di gioco includono strade, una scuola, una pista da sci, una spiaggia e una superstrada superaffollata. Se sarete abbastanza fortunati da raggiungere il traguardo (e per riuscirci avete a disposizione i molti bonus dei checkpoints), arriverete a un minigame che facendovi ballare vi regalerà punti. Oh No! include alcuni sotto-giochi tra cui una modalità Love-Love (per coppiette che vogliano verificare la propria affinità) e una modalità Battle per due giocatori in cui ognuno controlla un paio di fratelli e può tirar pugni agli altri per metterli nei casini. Strano? Potete scommeterci! Arriverà in America? Diavolo, no!

Fist of the North Star

Se avete familiarità con l'anime omonimo, sarete felici di sapere che in Fist of the North Star della Bandai (noto in Giappone come "Hokutonoken Seikimatsukyuseisyu den setsu"!) c'è la stessa gente che esplode e il casino totale presente nel cartone animato. Sembra un po' una versione 3D di Guardian Heroes o di Streets of Rage, con un mucchio di filmati durante il gioco. Al momento è uscito in Giappone e sta andando abbastanza bene, ma non osiamo sperare in una release in America.

Time Crisis: Project Titan

La serie Time Crisis della Namco proseguirà in Maggio con Project Titan, la sua seconda uscita per PlayStation. Gli amanti delle prime due versioni arcade ben conoscono il sistema spara-e-nasconditi, e oltre a questo la Namco ha aggiunto una capacità "multi-hiding" che permette di cambiare l'angolo di prospettiva e quello di sparo. Ottima trama, è Time Crisis. E' il titolo perfetto per tenere la vecchia Play e il troppo spesso ignorato GunCon lontani dalla polvere.

Point Blank 3

Vi ricordate il GunCon? E' quella cosa impolverata, grigia e a forma di fucile che tenete nell'armadio. La Namco spera che voi lo tiriate fuori il prossimo Maggio per usarlo con Point Blank 3, la sua ultima compilation di minigame di tiro al bersaglio. Si può arrivare fino a otto giocatori, due alla volta, sfidandosi a squadre o in tornei a classifica, con 80 nuovi mondi che vedono ancora protagonisti i dottori Don e Dan, e altre famosi personaggi della Namco (riuscite a elencarli tutti?).

Metal Slug X

C'è ancora la SNK che tiene in vita il genere degli sparatutto 2D e lo rende esaltante come la sua nuova edizione di Metal Slug. La Agetec lo porterà sulle console americane in primavera, e speriamo che non ci siano i rallentamenti e i tempi di caricamento tipici degli Slug della Neo*Geo. Basato su MS2, X è dotato di alcuni nuovi livelli e relativi boss, ma la vera soddisfazione è che questa serie, da sempre seguitissima, raccoglierà finalmente su una console di grande diffusione ciò che le spetta.

Rainbow Six: Rogue Spear

Oltre all'assenza del multiplayer, il vero problema di Rainbow Six per PS è la mancanza di molti elementi di strategia che erano la forza del gioco originale per PC. La Red Storm metterà le cose a posto in Febbraio, quando Rogue Spear uscirà con una versione approfondita di tipo mission-planning 3D. Questa nuovissima edizione uscirà con tre livelli aggiuntivi per PS (per un totale di 16) e, meglio ancora, questa volta il multiplayer ci sarà.

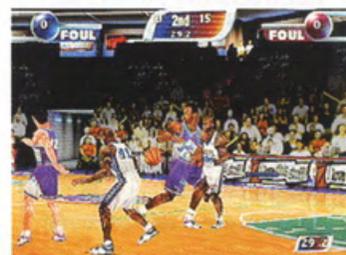
World's Scariest Police Chases

Questa primavera, grazie alla Fox chi ha una PS potrà guidare una pattuglia o pilotare l'auto di un delinquente. Sì, davvero. Questo gioco si basa sul piacere criminale preconfezionato servito da certi show televisivi americani. Il gioco sembra il tipico clone di Driver, che tra quelli del genere è sicuramente il miglior gioco da emulare. Se il motore grafico e il framerate saranno all'altezza, gli inseguimenti della polizia potrebbero essere l'ultima lezione di guida prima della perfezione.

Monster Force

Che succede se mettete insieme i famosi mostri della Universal e li buttate in un platform 3D? Ottenete l'idea avuta dalle sezioni marketing di Konami e Universal Interactive. In America la sua uscita è attesa per Marzo: lungo il percorso dovrete unirvi a caricature di Frankenstein, Dracula e dell'Uomo Lupo per trovare gli ingredienti necessari a realizzare un incantesimo diabolico, pestando nemici e risolvendo puzzle. Sì, è vero: i mostri, in questo gioco, fanno la parte dei bravi ragazzi.

NBA Hoopz

Non c'è dubbio che NBA Hoopz della Midway sfrutterà ottimamente il già migliorato motore grafico Showtime. Speriamo che l'aggiunta di un terzo giocatore non ne rallenti il passo (ve lo faremo sapere non appena metteremo le mani sul gioco). Nel frattempo beccatevi questi dati: contiene più di 500 animazioni, ha quattro modalità di gioco (regolare, tre-contro-tre, "ai 21" e lo shootout da tre punti), più un Fire Mode e un Create-a-team. Nel gioco compaiono pure le mascotte delle squadre e un mucchio di stelle dell'NBA.

PREVIEW

Illbleed

"Vomiterete eccitati e con piacere...
-dal trailer di Illbleed

Prodotto:	Jaleco
Sviluppo:	Climax Graphics
Giocatori:	1
Genere:	Action/Adventure
% avanzamento:	90%
Lancio:	Febbraio
Disponibile su:	Resident Evil 2 & 3
Web Address:	www.jaleco.com
Il buono:	Una novità strepitosa nel genere horror.
Il brutto:	Bambini sfigurati. Uh...vedrete.
Il cattivo:	Ma chi prenderebbe sul serio tutto quel sangue e quella violenza?

C'è un serpente nel mio stivale! Durante il gioco sarete trasformati in questa...familiare bambola. Grottesca e raccapricciante, come la maggior parte di Illbleed.

"Assomiglio a chi, ora?" Sì, quando lo colpirete spargerà piccoli anelli d'oro. Lo sapete che vi piacerà...

R icordate quella casa infestata dai fantasmi che avete visitato lo scorso Halloween, con quei tipi di mezza età vestiti di nero che vi terrorizzavano con dei coltelli di plastica? Un incubo, non è vero? Jaleco vi invita nel mondo di Illbleed, dove gli spettri non sono umani, le motoseghe non sono custodite, e le ferite psicologiche sono profonde quanto quelle fisiche. Tutto comincia quando un piccolo gruppo di adolescenti fan dell'horror (non preoccupatevi, qui finiscono le similitudini con Scream) decide di sfidare il proprio coraggio entrando nella casa stregata del quartiere, famosa per il fatto di inghiottire i suoi visitatori. Non appena i ragazzi rimangono intrappolati al suo interno, è compito della giovane e impertinente Eriko Christy trovare e salvare i propri amici e portarli fuori dalla casa. Come incentivo, ogni personaggio salvato può sostituire Eriko, nel caso dovesse morire prima del previsto. Forza ragazzi!

A differenza di altri survival horror, Illbleed, in sette mostruosi livelli, impone ai suoi sfidanti di vincere il terrore piuttosto che la forza bruta. La chiave del gioco è scovare le trappole prima che siano esse a catturarvi dato che in questo titolo si trovano più di 1000 ostacoli ed oggetti. La maggior parte dei combattimenti è infatti innescata da trappole programmate da uno script, quindi combatterete in base alla vostra capacità di scoprire trappole prima che vi catturino. Man mano che scoprirete i segreti della casa di Illbleed vi troverete a combattere un gran numero di battaglie contro i boss, obbligatorie, naturalmente.

Il gioco tiene sotto controllo quattro dei vostri sei sensi (sì, sei, come ne "Il sesto senso"), sensi che sono proprio ciò che vi serve per fiutare gli ostacoli, segnalarli ed evitare la morte. Grazie all'horror monitor (indicatore del sesto senso) sarete in grado di localizzare esattamente le trappole e, quando è l'ambiente a sollecitare i vostri sensi, potrete usare questo gadget per esaminare delle aree "sospette" ed evidenziarle, in modo tale da non poter essere catturati mentre le attraversate. Quest'operazione utilizzerà i vostri "punti adrenalina", che potete reintegrare vincendo le battaglie e scovando le trappole. Quindi, è nel vostro interesse evitare il più possibile gli ostacoli, benché siano belli da vedere e possa essere interessante farci una capatina ogni tanto per dare un'occhiata alle animazioni corrispondenti alle singole trappole. Le azioni sono caratterizzate da una percentuale di sangue che aumenta ogni volta che verrete colpiti, indebolendovi fisicamente e facendo aumentare il vostro battito cardiaco. Quando il cuore batte troppo forte rischia di esplodere. Terrificante, non è vero? Illbleed è unico, sia per le ambientazioni frivole, sia per gli ostacoli orribili. Bambole possedute, umani sfigurati, robuste meccaniche di gioco e un'originale vegetazione animata sono solo alcuni esempi. Allo stesso tempo, Illbleed presenta anche momenti di umorismo per far sì che i giocatori non prendano troppo sul serio il gioco (basta dare un'occhiata alle figure).

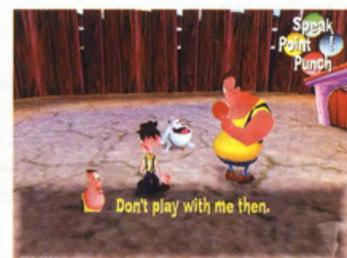
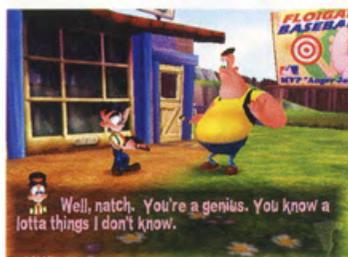
VOLA O MUORI

Volo o combattimento

Ah, non c'è niente di meglio che prendersele dal peggiore dei nemici all'interno della casa. Alcune volte, però, non avrete proprio voglia di combattere: in questi casi Illbleed vi dà la possibilità di evitare lo scontro. Una volta entrati nella modalità standard (questo trucco non funziona per i boss, ovviamente), apparirà una piattaforma di atterraggio, mentre in alto un elicottero vigilerà sul vostro status. Basterà segnalarlo dalla piattaforma e il vostro personaggio verrà salvato e potrà continuare il gioco dal punto della battaglia. Attenzione però, richiamare ogni volta l'elicottero vi renderà più vulnerabili oltre a richiedere tempo, quindi non contateci troppo, potreste rimanere con il culo per terra!

Floigan Brothers

Floigan Brothers è uno dei primi giochi per Dreamcast prodotto da Visual Concepts, ma effettivamente non ha nulla a che fare con lo sport. Non avevamo alcuna idea su come avrebbe potuto essere, ma su una cosa eravamo sicuri... Floigan Brothers sarebbe stato strano. Stupendo ma strano. Alla fine Sega ci ha svelato qualcosa su questo titolo: che roba ragazzi!

Floigan Brothers è un puzzle game ricco di avventura grafica. Terrete sotto controllo il più piccolo dei due fratelli e dovrete usare sia l'ambiente sia il cambiamento del violento umore del fratello più grande per andare avanti nel gioco. Rompetegli le palle e vi spedirà contro muri e acqua e facendogli il solletico sarete in grado di salire sulle sue spalle per schizzare via sotto un cancello che si sta chiudendo. Se non vi basta la grande giocabilità, Floigan ha una grafica grandiosa, forse una delle migliori viste su Dreamcast finora. Negli Stati Uniti la sua uscita è prevista prima dell'estate... In Italia beh, forse dovremo aspettare qualche mese in più.

Mars Matrix

Alla Capcom si spara di brutto. Negli ultimi mesi hanno lanciato tonnellate di strepitosi sparatutto, ma ora c'è Mars Matrix all'orizzonte... Questo sparatutto a scorrimento verticale vanta il gioco frenetico di Radiant Silvergun e lo scorrimento di Raystorm per un risultato incredibile. Il suo punto debole è sicuramente la grafica, ma gli innumerevoli elementi fanno recuperare punti al gioco grazie alla loro originalità. Campcom ha reintrodotto il suo sistema di combattimento per costruirsi crediti e utilizzarli successivamente per sbloccare/liberare i bonus. Due modalità Arcade presentano diversi nemici e attacchi e in questo modo si hanno due giochi al posto di uno. Il suo lancio è imminente in America e di conseguenza dovremmo avere una recensione il prossimo mese.

Agartha

No Cliché e Sega stanno lavorando sodo a questo nuovo titolo.

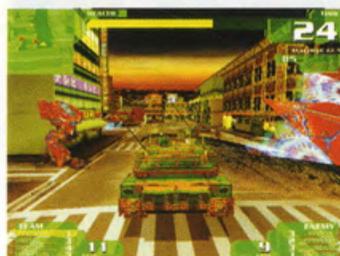
Nel ruolo del protagonista Kirk, incontrerete una varietà di personaggi positivi e maliziosi, inclusi gli abitanti del villaggio, zombi, monaci, preti, arcangeli e un personaggio di nome Sentinel.

L'aspetto interessante del gioco riguarda il fatto che le scelte di Kirk determinano la salvezza o la caduta nell'abisso dell'Inferno. Soli, nel buio, i fan aspettano Agartha durante il 2001.

Fighting Vipers 2

Fighting Vipers è ritornato! E con lui l'azione vista su Sega Saturn, incluse tante e differenti modalità di gioco. Ci saranno tre personaggi nascosti, e avrete la possibilità di combattere con personaggi differenti in luoghi differenti, in maniera casuale. Purtroppo, non ci sarà più Pepsiman... ci mancherà. Sega prevede la sua uscita per marzo negli Stati Uniti.

Alien Front Online

I proprietari di Dreamcast potranno andare online per scontri quattro contro quattro all'ultimo sangue in questo sparatutto della Wow/Sega sullo stile di Tokyo Wars della Namco. Grazie a un accorgimento tecnologico, con il Seaman microphone (o forse a una speciale cuffia), sarete in grado di comunicare con altre persone che lo utilizzeranno e giocare contro altri proprietari di DC e persino contro i giocatori della versione aracade. Il suo lancio è previsto per maggio.

Charge'N Blast

Il titolo di questa nuova produzione Sims dice già tutto: dopo che voi (e un vostro amico in multiplayer) avrete scelto tra i tre personaggi a disposizione, dovrete passare attraverso vari livelli (inclusi Las Vegas e un livello subacqueo) fermandovi giusto il tempo di cancellare dalla faccia della terra alcuni alieni in stile Cabal. Se i vostri colpi dovessero distruggere un paio di edifici, non preoccupatevi. E' così che si guadagnano i bonus!

Super Street Fighter II Turbo X

Street Fighter é online in una delle sue migliori incarnazioni. Purtroppo, per ora, il prodotto é distribuito nel solo Giappone. Trattandosi di un porting preciso del classico/arcade di 3DO, non c'é molto da vedere ma dico, sfidare i propri amici a Kyoto non é roba di tutti i giorni. E ci sono pure i personaggi dei bei tempi andati. Due parole per Capcom: portalo qui!

Headhunter

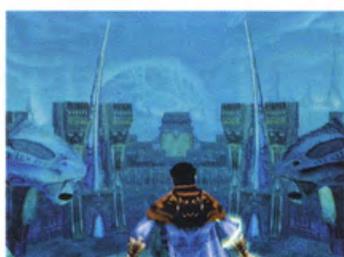
Il governo fascista ha reso la California ancora più noiosa del solito ed è compito vostro mettere a posto le cose. In questa avventura 3D controllerete un motociclista cacciatore di taglie che cerca di abbattere i cattivi. Per renderlo più carino e meno alla Resident Evil, Sega ha aggiunto qualcosina, come per esempio la VMU che funziona come cercapersone e il gioco online. Tutto ciò è previsto per il lancio negli Stati Uniti... questa primavera.

Soul Reaver 2

Crystal Dynamics ha mostrato questo attesissimo sequel al summit della Sega lo scorso novembre.

I miglioramenti sono visibili sia nella grafica, sia negli effetti di luce, ma si tratta solo dell'inizio.

Le ambientazioni intricate insieme ai nuovi sette Reavers sono fondamentali per risolvere i puzzle e per avanzare nel gioco.

Si prevedono grandi cose per marzo, quando Eidos lancerà il gioco negli Stati Uniti.

Dreamstudio

Questo nuovo titolo prodotto da Sega è una specie di "crea il tuo gioco" per realizzare l'action RPG dei vostri sogni: create città e dungeon in 3D, riempitele di abitanti e mostri, aggiungete animazioni, eventi ed effetti speciali per completare l'opera. Potete persino impostare l'angolazione della telecamera per ottenere effetti cinematografici e ideare i vostri enigmi personalizzati. Dreamstudio supporta la tastiera del Dreamcast, per non dover inserire tutti i dialoghi del gioco con il joypad, peccato che sia consigliabile sapere il giapponese.

"FLY LIKE THE SONS OF ANGELS"

Lo sapevate che Eric Martin ha fatto la musica di Daytona sul Saturn? A pensarci oggi sembra qualcosa come il peggior styling vocale si sia mai sentito su un videogame.

Daytona USA Network Racing

Prodotto: Sega
Sviluppo: Genki
Giocatori: 1-4
Genere: Corse automobilistiche
Lancio: Febbraio
Anche su: Speed Devils Online
Web Address: www.sega.com
Il buono: Finalmente, un gioco Daytona per chi possiede Dreamcast!
Il brutto: Mielke che traffica col nuovo schema di controllo.
Il cattivo: Peccato, non è Daytona 2.

La Rule of 9th é una buona macchina. Non é solo una classica vettura da competizione, é anche maneggevole e forte in accelerazione.

Ah, la Hornet. Quanto ci é mancata. Nessun altro con gli occhi lucidi?

NUOVI TRACCIATI

Via!

Oltre alle tre corse originali da Daytona USA e le due nuove da Daytona CCE, Network Racing presenta tre tracciati completamente inediti su cui provare le proprie capacità.

Circuit Pixie é un semplice, piatto ovale che sembra ispirato a Motegi Ring, che si trova in Giappone.

Rin Rin Rink é una corsa su strada un po' più avanzata con uno o due curve molto strette e qualche cambiamento di pendenza.

Infine, Mermaid Lake é un un percorso a otto, con una ripida discesa da una parte e una forte salita dall'altra.

Detto questo, i nuovi tracciati sono comprensibilmente meno interessanti degli originali, ma ancora conservano quel Daytona non so che. Di certo non ci dispiace.

E' ora di schiacciare l'acceleratore! I fans di Daytona non hanno avuto molte occasioni di sorridere da quando Daytona CCE uscì su Saturn nel 1996. E anche allora, il gioco era così mediocre da parere quasi un insulto. Finalmente, dopo 4 lunghi anni, Daytona USA farà un ritorno trionfale sul mercato dei casalinghi, completo di gioco in rete. Potete scommetterci che siamo eccitati!

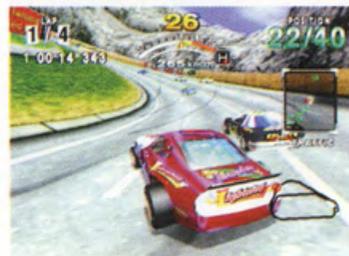
E sì, comprendiamo che vedere Genki in qualità di sviluppatore tiene molti di voi col fiato sospeso. Toglietevi dalla mente il loro adattamento di Virtual Fighter 3tb, comunque – Daytona Network Racing non delude le aspettative. Certo, il controllo è un po' differente rispetto all'originaria versione arcade, ma è pur sempre molto meglio di Daytona CCE.

Una novità è una modalità campionato che prende nota dei punti guadagnati in ogni corsa, e in più premia con punti extra per il miglior tempo ottenuto e per essere in testa per più giri consecutivi. Ovviamente, scegliere la macchina adatta per ciascun percorso è l'unico modo per avere successo in ogni corsa.

E poi, in Network Racing c'è molta più varietà di veicoli rispetto a ogni altro Daytona precedente. Non solo ogni macchina manovra in modo unico, sono tutte basate su differenti modelli esistenti in realtà, spaziando da una Ford Taurus a una Oldsmobile Cutlass Supreme al classico modello da Formula Uno. E' tutt'un'altra storia dal '94, quando tutte le macchine imitavano la Chevrolet Lumina.

Come potete osservare da queste schermate, è facile giudicare positivamente questa fantastica varietà di auto, con il look netto e pulito di Daytona su Dreamcast. Ed è anche sicuro che queste immagini fanno piazza pulita di quelle del Daytona originale, per quanto far paragoni tra questo e Daytona 2 versione arcade porterà sicuramente a infuocati dibattiti su Internet. Per quelli di voi che se lo stessero domandando, la musica schizzata del gioco originale riappare, leggermente remixata su tutti i circuiti originali. Purtroppo, le musiche dei circuiti più recenti non sono nulla di cui valga la pena scrivere. Almeno non c'è nessun pezzo di Eric Martin, stavolta.

Ovviamente, non scordiamoci che il nuovo Daytona diventerà compatibile con SegaNet quando approderà su queste spiagge.Ve lo immaginate? Forse finalmente otterremo quella sensazione da sala giochi che fino ad ora aveva eluso tutte le versioni casalinghe. Mannaggia, se il supporto di rete è buono anche solo come quello su Speed Devils Online, sarà uno spettacolo. E' bello essere un appassionato di corse su SegaNet, oggigiorno.

Ancora, c'è una modalità splitscreen che gira con un buon framerate. Ovviamente, il limite è di 10 macchine per tracciato.

LA NUOVA PIATTAFORMA DELL'UOMO RAGNO

Fra poco più di un anno, il film "L'Uomo Ragno" uscirà sul grande schermo, e confidiamo che il giorno dell'inaugurazione voi sarete tutti ammucchiati davanti al più vicino cinema. Eccovi una breve panoramica di alcuni tra i principali interpreti del film:

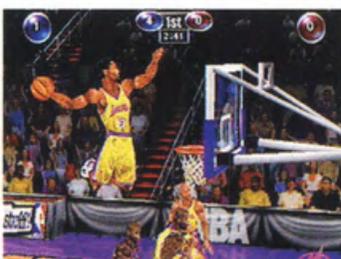
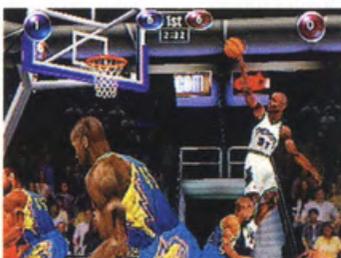
- Tobey Maguire = Peter Parker
- Kirsten Dunst = Mary Jane
- Willem Dafoe = Il fantasma verde
- Randy Savage = Sagaossa McGraw
- Altri interpreti: Bruce Campbell (!), Rosemary Harris e J.K. Simmons

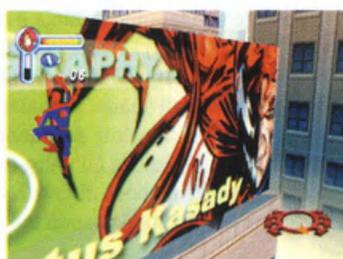
Guilty Gear X

Il sequel al cult Guilt Gear di Arc System Works ha appena raggiunto gli scaffali giapponesi dopo una breve nelle sale giochi. Questo porting per DC offre poco in quanto a extra, nonostante abbia due nuove modalità, training e survival.

La giocabilità è all'incirca la stessa dell'originale, e la più grande differenza che é in grafica ad alta risoluzione (pronta per il VGA), qualcosa con cui Capcom ha gia' da fare. Kind of like Samurai Shodown meets SF Alpha, GGX offers fast-paced gameplay, air-blocks, air-recoveries, and the original Guilty Gear one-hit-kill mode as an unlockable feature. As of now there is no official U.S. release date. But *EGM* has heard from various publishers interested in getting the rights for these shores.

NBA Hoopz

Ecco qua lo scoop su Hoopz: Midway ha creato questo nuovo 3-contro-3 da sala giochi a partire dal motore grafico del fortunato NBA Showtime, quindi qui troverete più o meno tutto ciò che di buono aveva Showtime – vale a dire, stoppate come se piovesse, schiacciate al fulmicotone, elettrizzante struttura di gioco arcade, etc. In più, vedrete 500 nuove animazioni (comprese un paio di Shaquille O'Neal) e una buona modalità 3 punti. Sfortunatamente, il multiplayer è limitato a un 2-contro-2 in questo festival del basket su DC, che uscirà in estate.

Spider-Man

Visto il successo delle sue versioni per PS e N64, non sorprende che Activision stia portando la testa-di-ragno su DC. Treyarch – che ha adattato per DC sia THPS sia THPS2 – sta dando al gioco gli ultimi ritocchi, così ci potrete metter sopra le vostre zampine col disgelo primaverile. Mentre non ci sono progetti per aggiungere nuovi livelli di gioco o per cambiarne la struttura, Spidey apparirà un casino più definito che nelle versioni precedenti.

PREVIEW

Sin and Punishment

Prodotto da	Nintendo
Sviluppo:	Treasure
Giocatori:	1-2
Genere:	Azione
:	Adesso (Giappone)
Web Address:	www.nintendo.com www.treasure-inc.co.jp

Il buono: Azione frenetica e struttura di gioco stile anime.

Il brutto: Uscita americana fortemente in dubbio.

Il cattivo: La grafica e i modelli semplicistici sono troppo comuni sul N64.

Brad semplicemente non si arrende. Dopo averlo sconfitto in un duello con la spada, dovrete fronteggiarlo ancora nel livello successivo...

In un livello si cavalca una piattaforma metallica volante...

ACCOPPIAMENTI

Solo Due di Noi.

Anche se non lo troverete in nessuna delle schermate di setup, Sin and Punishment ha una delle più originali modalità a due giocatori. Basta inserire un secondo controller durante una normale partita ed ecco fatto! Piuttosto che aggiungere un nuovo personaggio sullo schermo (che potrebbe rallentare il vecchio N64), entrambi i giocatori prendono il controllo dello stesso personaggio. Uno guida i movimenti, mentre il secondo muove l'obiettivo e l'arma.

Questo può essere interessante, specialmente quando il primo giocatore pensa di poter ancora prendere il controllo delle proprie armi. Molte discussioni possono nascere...

Greg e Cj pensano entrambi che questo sia il futuro, e hanno iniziato a chiamarsi l'un l'altro "Sin" e "Punishment", pazzesco.

Azione mozzafiato, controlli innovativi e una trama piena di magia e soprannaturale: ecco gli elementi che descrivono ogni gioco sviluppato sino a oggi da Treasure, e la tradizione non si interrompe con Sin and Punishment per N64.

In pratica ci troviamo di fronte a una serie di spettacolari livelli dove bisogna sparare a tutto ciò che si muove, mentre il gioco procede con uno scrolling automatico in avanti, indietro e in ogni altra direzione. Certo, sembra una premessa alquanto comune, ma bisogna attendere la realizzazione prima di criticare, e in questo senso Treasure ci ha sempre abituato bene.

I controlli sono la semplicità fatta persona. Per il movimento si possono utilizzare tanto il joypad quanto i tasti, con grande gioia dei giocatori mancini, mentre il joystick analogico è utilizzato come mirino; il trigger serve per sparare o per far roteare la potente spada: quest'ultima è comoda tutte le volte che i nemici o i proiettili sono troppo vicini. Alcuni oggetti, come i missili nemici, possono essere deviati da colpi di spada: rimbalzeranno all'indietro verso l'oggetto che state puntando nel mirino in quel momento. Questa è l'unica tecnica efficace per sconfiggere alcuni boss di fine livello, oltre a essere veramente elegante e propria del giocatore esperto.

Accanto ai controlli di movimento c'è il sistema di puntamento automatico, che può essere attivato a piacimento picchiettando sul tasto A. Normalmente il mirino non si muove ma, nel caso di nemici particolarmente saltellanti (e ce ne sono parecchi, credetemi), utilizzando la tecnica di puntamento automatico potrete mantenere il mirino fisso sul bersaglio, in maniera da potervi concentrare maggiormente su come evitare il fuoco nemico piuttosto che sulla mira. Sebbene ciò possa sembrare un po' confuso, dopo un paio di livelli di gioco apprezzerete la complessità e la genialità di questo sistema di controlllo. Quello che Sin and Punishment non raggiunge nella grafica e nei tipi di personaggi, lo inventa nello stile vero e proprio. Alcuni dei livelli e dei boss finali scorrono lentamente con quel fascino proprio dei cartoni giapponesi. Benissimo: preferiamo che giocabilità e longevità siano assicurate, piuttosto che la semplice cura dell'aspetto grafico del gioco.

Sfortunatamente, Nintendo attualmente non ha intenzione di rilasciare il gioco nei nostri lidi. Se anche decidesse di pubblicarlo in Italia, probabilmente non lo vedremo nei negozi prima dell'estate. La buona notizia è che la versione originale di Sin and Punishment è in inglese, quindi chi lo trovasse di importazione potrà giocarci senza difficoltà. Andate a cercarlo subito!

RADIANT SILVERGUN

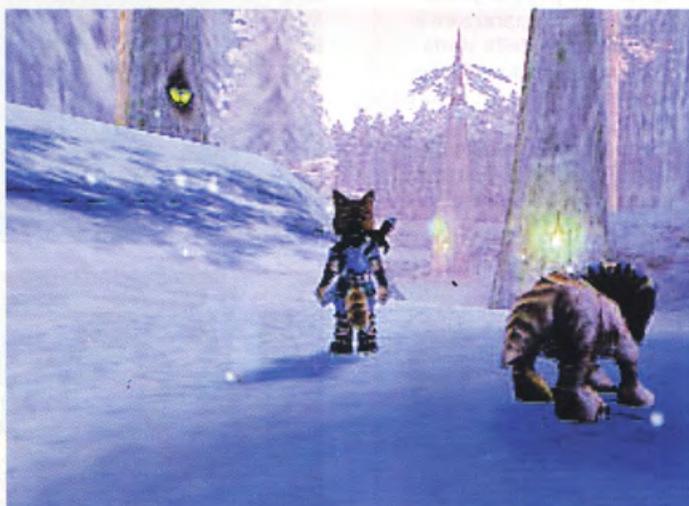
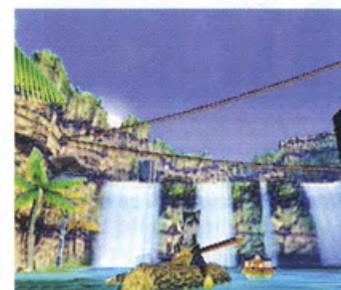
La Treasure ha realizzato titoli come Castlevania IV, Contra: Alien Wars e Gunstan Heroes, ma avete sentito parlare di Radiant Silvergun? Questo tenero sparatutto d'importazione appariva e si giocava meravigliosamente sul Saturn.

Custom Robo V2

Grazie a Noise (Marigul) e' finalmente disponibile il seguito di Custom Robo, il gioco di combattimento che permette di personalizzare nei minimi dettagli il proprio Robot. Pubblicato lo scorso anno da Nintendo, Custom Robo V2 e' in parte simile a Virtual On e in parte a Pokemon: dovete andare in giro per una serie di locali, sfidando altri Comandanti in battaglie meccaniche che i Robot combattono su tavoli olografici. Vincendo la sfida potrete ottenere un nuovo pezzo con il quale personalizzare il vostro Robot. Potete anche sfidare i migliori Comandanti in una sorta di campionato, sebbene la vera chicca sia la battaglia a quattro (due contro due), non presente nella precedente versione: tuttavia, sempre di battaglia singola si tratta, poiche' sono solo due i Robot presenti contemporaneamente nell'arena, dandosi il cambio con i "compagni".
In questa versione sono inoltre presenti piu' tipi di telaio base e numerosi nuovi elementi per rinforzare il proprio Robot, in modo da poterlo personalizzare al massimo.

Dinosaur Planet

Smentendo le voci che lo volevano per il Gamecube, Rareware e Nintendo assicurano che Dinosaur Planet girera' su piattaforma N64 e comparira' sugli scaffali in un non precisato mese del 2001. Immaginate il seguito di Sabre and Crystal (e dei loro fedeli dinosauri) attraverso un RPG di azione stile Zelda, con tutti i puzzle, gli incantesimi, i viaggi interplanetari e tutti i filmati e le musiche che possono stare su una cartuccia da 512 megabyte: sembra essere un gioco per N64 molto interessante, non credete anche voi?

PREVIEW

Aidyn Chronicles: The First Mage

Prodotto: THQ
Sviluppo: H2O Entertainment
Giocatori: 1
Genere: RPG
Avanzamento: 80%
Lancio: Autunno
Web Address: www.thq.com
Il buono: L'avventura è lunga e coninvolgente.
Il brutto Grafica confusa.
Il cattivo: Orde di scorpioni all Clash of the Titans.

Aidyn non ha una mappa convenzionale; al contrario i giocatori possono meravigliarsi con una magnifica riproduzione 3D dei loro mondi.

I filmati sono caratterizzati da personaggi molto espressivi e si vedono spesso nel gioco.

L'ALTRO RPG

La vita di Brian

Poco dopo il lancio del N64, THQ e Imagineer ha rilasciato Quest 64, un brutto RPG d'azioe con un eroe vestito in rosso e blu. Attraente con super puffetta, e quasi terrorizzante, "Brian" è il peggior personaggio, meno apprezzato e più bisfrattato della storia degli RPG. Non deve essere stato molto bello per la loro autostima.

Se si riconsidera questo fatto, un po' più di rispetto sicuramente va profuso.

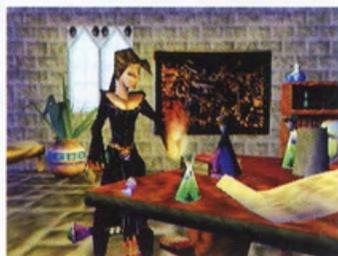
Il N64 è ormai da 5 anni sul mercato, ma non esiste per questa console un RPC di stampo classico (non contiamo gli RPG alla Zelda o gli pseudo strategici alla Ogre Battle). Adesso però H2O sta dando gli ultimi ritocchi al primo vero e proprio RPG per N64. Il personaggio principale di Aidyn Chronicles è un giovane orfano che deve scoprire il suo misterioso passato. La storia è basata su magie e battaglie, con tutti i crismi dell'epicità medievale.

il gioco si presenta con una trama abbastanza classica, ma con innovazioni dal punto di vista del gameplay, per esempio la mappa non è vista a volo di uccello, ma sarà necessario attraversare le varie locazioni con una visuale alle spalle del nostro eroe. In questo modo potrete "entrare" direttamente nelle varie costruzioni, villaggi, come i possessori di N64 sono abituati grazie a Zelda.

Tutto ciò fa sì che il giocatore si senta più coinvolto dall'avventura, cosa che a volte non capita con gli sfondi renderizzati tipici di molti titoli per PS

Un'altra differenza con gli RPG classici è il metodo di battaglia. Il combattimento inizia con la sequenza tipica di molti titoli del genere (Final Fantasy in primis) con la visuale che zoomma sui personaggi, ma in seguito avrete il controllo diretto dei personaggi ingaggiati nella battaglia, il che ricorda da vicino Shining Force III. Questa manovrabilità del gruppo è decisamente benvenuta, e rende le battaglie molto emozionanti.

L'impianto grafico è comunque lontano dal top gel genere, e la storia a volte cade un po' nel banale, ma è anche vero che è l'unico titolo del genere per N64.

Se sopravvivete benissimo senza scene in full motion e avete già concluso Majora's Mask, Aidyn Chronicles potrebbe esserre il vostro titolo

Pokémon Stadium 2

Il fenomeno dei Pokemon negli ultimi mesi è calato decisamente di popolarità, ma i titoli ispirati a Pikachu e soci sono sempre molto popolari come dimostrano le classifiche di vendita di mezzo mondo. Pokemon Stadium 2 arriverà in occidente il 26 Marzo (prima negli States a deguire in Europa).

La novità più eclatante che troveremo è un tutorial che aiuta il giocatore a crescere come allenatore dei mostriciattoli, da' dei consigli sulle tecniche e su come battagliare.

Potrete, per esempio, allenarvi combattendo contro tutti i capi delle palestre presenti nel gioco, uno per uno. Potremo giocare anche a diversi minigiochi che utilizzano i Pokemon delle versioni Gold e Silver, aggiungendo così altre nuove interessanti caratteristiche alle battaglie

Mario Party 3

Giocare a un episodio della serie Mario Party è come giocarli tutti. Nintendo non ha corso rischi in questo sequel mantenendo la medesima meccanica, vincente, di gioco, ma Hudson ha dato una ventata di novità inserendo più di 70 minigiochi nuovi di zecca. Questi eventi comprendono giochi d'azzardo, corse dove per andare più veloci bisogno pigiare ripetutamente sui pulsanti e semplici puzzle che chiunque può giocare e divertirsi.

Troverete 10 differenti plance di gioco, il doppio dei titoli precedenti, e anche 2 nuovi personaggi (Daisy e Waluigi).

Se siete dei veterani della serie non rimarrete delusi dal gameplay, anzi considerando il numero spropositato di eventi sarà uno spasso, soprattutto dopo aver reclutato altri 3 amici.

PREVIEW GALLERY

Dragon Warrior III

Uno dei più famosi titoli di tutti i tempi per NES arriverà su GBC nel primo quarto del 2001. Enix ha promesso un impianto grafico migliorato, scritte su schermo facili da leggere e oltre 70 ore di gioco. 70? Probabilmente 30 o 40.. Comunque, i fan della serie avranno qualcosa con cui sollazzarsi prima del settimo episodio che vedrà la luce su PS. Se non avete mai provato un titolo della serie cercate di procurarvi il primo e il secondo episodio, ma potete iniziare anche dal terzo. Dragon Warrior ha un'ottima trama, ma un'interfaccia terrificante

Magi-Nation

Siate preparati: Interactive Imagination (una società di Seattle) lancerà sul mercato una serie di titoli basati sui giocattoli Magi-Nation, sfruttando il grosso boom che questi articoli hanno avuto in questi ultimi mesi.

Seguendo il trend nintendiano dei Pokemon, questa nuova serie fantasy vedrà la luce sia come videogioco che come gioco di carte. Il gioco, che sarà un classico RPG, si baserà più che altro sullo scambio dei mostri. Magi-Nation è stato sviluppato specificatamente per il mercato occidentale, e punterà ad un pubblico di tutte le età. Pensato come un crossover tra il vecchio Earthbound per SNES e i Pokemon, con uno spruzzo dal Mago di Oz, il gioco dovrebbe raggiungere gli scaffali entro aprile. La grafica è decisamente buona, ma sarà un altro triste clone di Pikachu e soci? Speriamo di no.

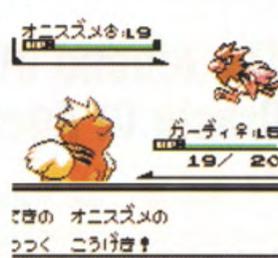
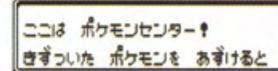
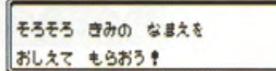
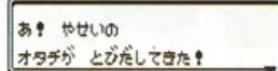
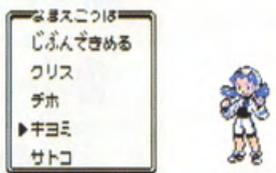
Devil Children

Ad una prima occhiata potreste confondere questo nuovo RPG di Altus per un episodio dei Pokemon, ma appena utilizzerete i pentagrammi e le pistole vi accorgerete che non è prodotto da Nintendo. Potrete controllare un giovane avventuriero che colleziona strane creature che combatteranno durante i lunghi viaggi del protagonista. Di questo titolo ci sono due versioni (Rossa e Nera, in questo caso) che potranno essere interfacciate grazie al cavo link per scambiare i vari esseri. Le similitudini con i Pokemon però finiscono qui: il modo di raccogliere i mostri si avvicina di più alla serie Shin Megami Tensei (Revelations: Persona, Persona 2) e Devil Children si basa molto su questa modalità e comunque infarcisce tutto con un' aspetto "carino" tipico dei titoli per GBC. Ci sono anche alcuni tocchi originali come il numero di nemici e i vari membri del gruppo che vi seguirà nell'avventura. Devil Children è uscito da poco in Giappone. Non ci sono ancora voci su una versione localizzata per l'occidente.

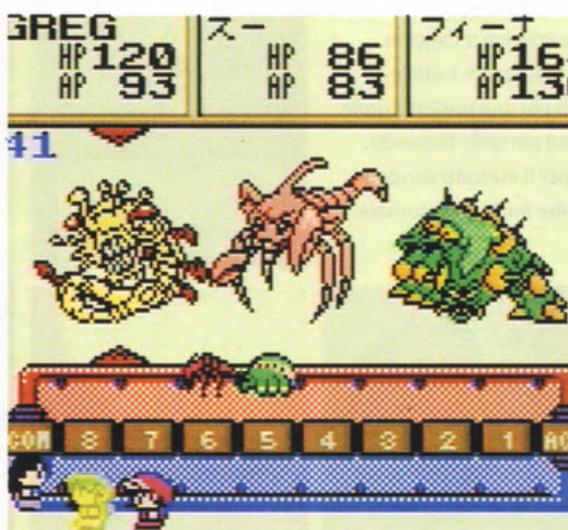
Pokémon Crystal

Pokemon Crystal sta al Gold e al Silver come la Yellow edition stava alla Rossa e alla Blu: esattamente lo stesso gioco con minime differenze estetiche.

la novità più grossa è poter utilizzare una nuova protagonista. Sono state aggiunte alcune animazioni durante la battaglia (Pidgey sbatte le ali, Sentret agita le braccia su e giù ecc...). Passando da un'area all'altra, il nome della stessa viene visualizzato in fondo allo schermo. Pokemon Crystal è compatibile con il Mobile GB Adapter, che è in vendita in giappone dal 27 gennaio, in modo da poter scambiare i vari mostriciattoli via cellulare.

Non è stata ancora rilasciata nessuna data per la versione europea, ma una localizzazione è praticamente sicura.

Grandia Parallel Trippers

Chi avrebbe mai immaginato che sarebbe stato possibile convertire un mastodontico RPG come Grandia su una piattaforma come il GBC? Beh, non è proprio così. Pur avendo in comune in parte il sistema di battaglia e tutti i personaggi, Grandia Parallel Trippers è, tecnicamente, un titolo originale. E' divertente vedere Sue, Feena, Justin e Liete (i personaggi del gioco originale) andando in giro per lo schermino del nostro portatile, combattendo e usando i fasci di luce per aumentare la loro potenza. C'è di bello che il classico sistema di battaglia è stato riadattato utilizzando un barra temporale che evidenzia i vostri eroi e i nemici e indica chi sta per attaccare.

Hudson ha già distribuito il gioco in gippone, ma non è ancora pianificata una versione anglofona.

The legend of Zelda Oracle of Seasons

Quasi in contemporanea con Oracle of Ages, Nintendo ha pubblicato, sempre nella terra del sol levante, il secondo episodio di quella che dovrebbe essere una trilogia basata sul mondo di Zelda. Come anticipato i titoli hanno un sistema di password per poter "portare" da un titolo all'altro il proprio personaggio senza perdere gli oggetti e le magie accumulate.

Anche qui sembra che gli sviluppatori della Capcom abbiano dato il meglio, con un design dei caratteri eccellente.

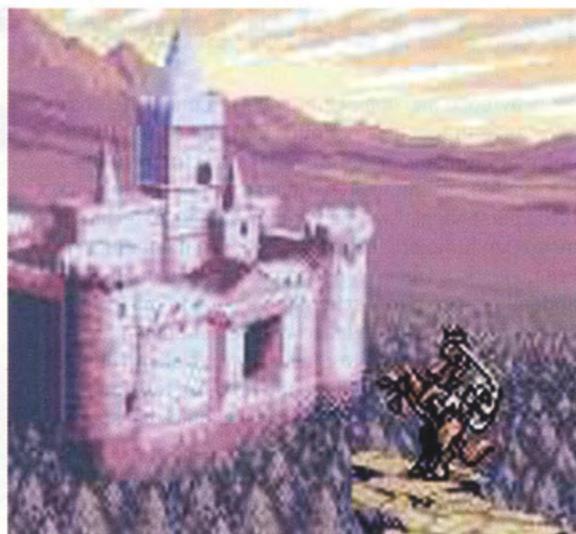
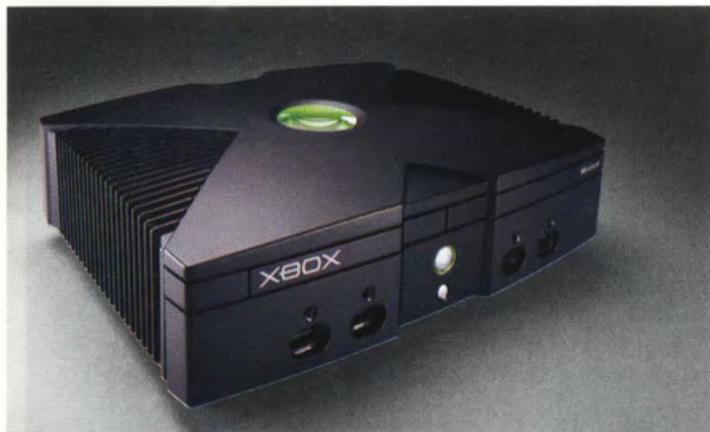
Non è stata ancora confermata una data ufficiale per l'uscita della versione occidentale.

The legend of Zelda Oracle Of Ages

Finalmente dopo mesi di attesa i fan della serie di Zelda avranno di che divertirsi: in Giappone, infatti, Nintendo ha pubblicato i primi due episodi della nuova trilogia ambientata nel mondo di Link, trilogia che Nintendo ha deciso di sviluppare insieme a Capcom.

Zelda - Oracle of Ages sembra mantenere tutte le caratteristiche del prequel, con in più una presentazione introduttiva del gioco mai vista sul portatile Nintendo.

Speriamo in una conversione per il mercato occidentale molto rapida, in modo da poter finalmente tornare nel magico mondo di Hyrule.

di Luca Agoglia luca.a@near.it

Xbox e due cuori griffati nVidia

Dopo lo speciale Xbox del numero 1, EGM si ripresenta ai lettori con le prime preview dedicate alla console Microsoft. Il gigante di Redmond sembra ovviamente intenzionato a non far mancare notizie sulla propria prossima creatura, in modo da aumentare al massimo le attese per la console che, come é noto, sbarcherà in Europa solo nei primi mesi del 2002. La tattica é ormai un classico per Microsoft, che in questo campo ha fatto scuola. Sony ha creato analoghe aspettative intorno alla PS2, giocando un ruolo non trascurabile nel calo di vendite del Dreamcast, e già diffonde sapientemente voci sulla PS3. Per citare un vecchio film con Humphrey Bogart si può solo dire "E' la guerra delle console, bellezza, e tu non ci puoi fare niente. Niente." Ai lettori (consumatori) la sentenza ed eventualmente la capacità di contraddire il vecchio Bogey...

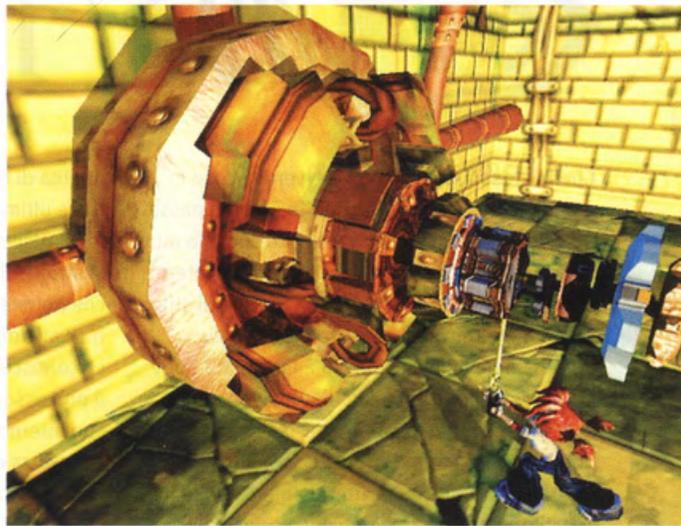
Per chi consce il mondo PC, il nome é ormai una garanzia. Vinta la battaglia del 3D con l'acquisizione della rivale storica 3dfx, nVidia si lancia all'assalto del mercato delle console con una proposta tecnologica di tutto rispetto

Che Microsoft volesse fare davvero le cose in grande lo avevamo capito subito, ma più passano i giorni e più ci rendiamo conto come la multinazionale statunitense con Xbox abbia intenzione di dare una vera e propria lezione di stile a tutti i suoi principali concorrenti. Dopo aver notato i notevoli disagi in cui è incappata Sony nel corso dei primi mesi di distribuzione della PlayStation 2, Microsoft ha deciso di anticipare notevolmente i tempi di produzione. Così, a 7 mesi dall'esordio sul territorio americano, è iniziata l'opera di costruzione dei 2 principali chip che andranno a gestire tutte le più importanti funzioni di calcolo della console.
I chip saranno prodotti da nVidia, un'azienda che da anni ha imposto il proprio marchio sul mercato legato ai Personal Computer e che può essere tranquillamente indicata come la più grande produttrice mondiale di acceleratori video 3D. I due processori sono l'XGPU (Graphics Processing Unit, il processore grafico) e MCPX (Media Communication Processor).
Tutti e due sono in produzione presso le fabbriche della Taiwan Semiconductor Manufacturing Company che in questi giorni lavora anche alla produzione dei chip VIA Cyrix (per PC).
Il processo produttivo utilizzato nella realizzazione è di altissimo livello e raggiunge addirittura il valore di 0.15 micron (dimensione di un singolo transistor). Per avere un'idea più chiara dell'alta qualità di questa tecnologia considerate che l'attuale ultima generazione di processori Intel e AMD (rispettivamente Pentium 4 e Athlon) viene costruita sfruttando un processo meno raffinato che permette di raggiungere 'solo' il valore di 0.18 micron. Se siete amanti dei numeri e vi piace conoscere le specifiche tecniche sappiate che il processore grafico è in grado di inglobare al suo interno oltre 60 milioni di transistor, ha una frequenza di calcolo pari a 250 Mhz, permette di generare 125 milioni di poligoni e 4 miliardi di pixel al secondo (Fill Rate). Questi sono valori che surclassano tutti i principali acceleratori video attualmente presenti sul mercato dei Personal Computer e possono essere paragonati solo al nuovo chip nVidia GeForce III che vedremo in Italia solo nelle prossime settimane.
L'MCPX invece è un processore capace di calcolare fino a 4 miliardi di pixel al secondo ed è stato concepito per gestire le applicazioni multimediali e quelle legate all'avvolgente audio 3D che sarà sfruttato dai giochi. Questo chip ha la possibilità di distribuire il suono attraverso 64 canali. E' fantastico pensare che tutta questa potenza sarà sfruttata dai programmatori di software a carattere videoludico e le immagini che vi abbiamo proposto nei primi due numeri di EGM Italia vi avranno sicuramente fatto comprendere quali sono le reali potenzialità di questa attesissima macchina da gioco.

PREVIEW
GALLERY

Malice: A Dark and Comic Fiery Tale

Ispirandosi a Monty Python, Red Riding Hood, Batman et similia, Malice sembra uno dei platform 3D più carini ed originali in circolazione e probabilmente questo giudizio verrà confermato all'uscita dell' Xbox verso la fine del 2001 (Microsoft dice che queste immagini provengono da un prototipo che sfrutta solo un quinto della potenza della console finale). Il gioco prende nome da un demone di fuoco liberato accidentalmente da una sfortunata ragazzina che, per fermarlo, dovrà superare 25 magici livelli.

Per saperne di più abbiamo intervistato il presidente della Argonaut Jez San che, oltre a favoleggiare i vantaggi di poter programmare per la nuova nata di casa Microsoft, ci ha dato le sue impressioni su questo sinistro titolo: "Malice contiene idee veramente dark e bizzarre, giocabilità da romanzo nonché personaggi e trame surreali". Troppe pretese per un platform 3D? Non per l'ancora incompreso potenziale dell'Xbox, dopotutto non ci sono molti giochi che possono vantare delle premesse così interessanti.

New Legends

Nessuna console che si rispetti viene lanciata sul mercato senza un bell'action/adventure di grande richiamo a far da traino. Infinite Machine e Infogrames hanno unito le forze per realizzare questo titolo entusiasmante che mescola antico misticismo e tecnologia post-moderna in un'ambientazione cinese futuristica. Sarà disponibile per la console di casa Microsoft il prossimo autunno. Da quello che abbiamo capito, Legends sarà una specie di via di mezzo tra The Bouncer e Dynasty Warriors... forse potremo fare a meno della PS2 dopotutto...

ATTACCO DA HOLLYWOOD!

Il 1942 fu un pessimo anno. Non solo la guerra non accennava a smettere, ma Hollywood era completamente impazzita, con la produzione di film "caldi" come *Yankee Doodle Dandy* e *Woman of the Year*. Un'altra buona ragione per avere la pace

Battlefield 1942

E' come Vigilante 8, ma ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, con una giocabilità molto più avanzata e una grafica che non si può definire meno che sbalorditiva. Sviluppato in Svezia da Digital Illusions, programmato per essere pubblicato dalla EA, Battlefield 1942 non farà altro che riportarvi in un vero e proprio campo di battaglia. Il gioco consiste nell'utilizzare qualsiasi tipo di mezzo bellico dell'epoca (carri armati, navi e aeroplani) dando vita a combattimenti epici per terra, per mare o nei cieli. Anche se la caratteristica più evidente é sicuramente la struttura di gioco dei combattimenti basati sui vari mezzi, é difficile ignorare la grafica di Battlefield. Qualsiasi particolare é realizzato nel dettaglio, e il lavoro sulle texture é incredibile.
La notizia più interessante é che Battlefield 1942 includerà non solo una forte esperienza di gioco in single player, ma offrirà la modalità multiplayer sia nella versione Xbox che nella versione PC (ancora non si sa se le due versioni potranno giocare una contro l'altra), questo significa che, con i vostri amici, potrete ricreare le vostre battaglie preferite dal vostro divano, entro i primi mesi dell'anno a venire.

Project Dragonfly

Progettato come un RPG con elementi di azione, Project Dragonfly é il primo titolo Xbox sviluppato da Lost Boys Games' e sarà pubblicato da Electronic Arts. Caratterizzato da una trama piuttosto fitta, Project Dragonfly é ambientato nel 2050 quando, nel sud dell'Inghilterra, si stanno veririficando una serie di eventi misteriosi. Giovani donne spariscono nottetempo, generalmente mentre ritornano a casa dai locali notturni, senza lasciare tracce. La paura velocemente invade le città della regione e gli abitanti iniziano a percepire la presenza di un grande male. Il giocatore impersona Angel, una ragazza che fa parte dell'unità speciale incaricata di scoprire cosa stia succedendo: presto si scopre che i rapimenti sono solo l'inizio di una minaccia più grande, e, in men che non si dica, trasforma la protagonista da cacciatore in preda. Utilizzando una combinazione di azione e spionaggio, Project Dragonfly dovrebbe occupare il posto di Metal Gear Solid X fino al suo arrivo sulla console Microsoft (cosa che al momento non é in programma). Comunque, per questo gioco abbiamo ancora da aspettare un bel po': al momento è in calendario per l'estate del 2002.

By Mark MacDonald
Adattamento di Domenico Catalano

Magari siete di quelli che pensano di essere i migliori giocatori di Phantasy Star Online. Provate a fare un giro su SegaNet, se siete abbastanza coraggiosi. Se i GdR online per PC, come Everquest, possono essere indicativi, allora è facile che vi ritroviate di fronte avversari virtuali che passano la vita davanti a questo gioco, gente che ha perso il lavoro, è stata bocciata a scuola o mollata da fidanzate e mogli perché non faceva altro che giocare a PSO fino all'alba. Come potete competere contro gente del genere?
Non preoccupatevi, ci pensiamo noi di EGM. La nostra guida vi permetterà di entrare nel duro mondo online dalla porta principale. Grazie a noi potrete giocare fianco a fianco con i più potenti, senza che vi prendano in giro perché siete dei pivelli... anzi, magari potete insegnar loro anche qualche trucchetto. Ma ora basta con le chiacchiere e sotto con i consigli...

comunicazione

La comunicazione è fondamentale per progredire a Phantasy Star Online. Chiedere aiuto, scambiare oggetti e tutto il resto non vi porterà molto lontano se non interagite con gli altri. E in PSO come si dicono le cose è importante almeno quanto i concetti che si vogliono esprimere.
Per cominciare l'ultima cosa che uno vuole fare mentre è sotto l'assedio dei nemici è perdere tempo con la tastiera o, peggio, continuare a ripetere sempre le stesse frasi. Per questo motivo vi serve tenere in memoria un buon set di scorciatoie di chat. Di seguito trovate una lista di frasi essenziali che dovreste avere sempre memorizzate nei pulsanti di accesso rapido. Tutte sono disponibili nel menu chat preimpostato del gioco e possono essere create sotto forma di icone in modo da essere comprese anche da chi non parla la nostra lingua. Abbiamo scelto otto tra le frasi più importanti (specificando tra parentesi anche dove si usano durante il gioco) da memorizzare negli otto pulsanti disponibili sul DC. Eccole a voi.

1 **"Aiutatemi!"** (PREDEFINITO: IN BATTAGLIA): credeteci, vi tornerà molto utile questa frase. Usatela per chiedere rinforzi in combattimento, quando avete bisogno di rigenerarvi o vi serve aiuto per risolvere puzzle in coppia.

2 **"Un attimo..."** (PREDEFINITO: NELL'AREA DI GIOCO): capiterà anche a voi di dover andare in bagno durante una partita, no? Con questo comando farete sapere a tutti che siete momentaneamente assenti.

3 **"Grazie/Prego"** (PREDEFINITO: RISPOSTE): un po' di educazione non guasta mai, soprattutto se qualcuno vi ha appena salvato le ciapett.

4 **"Vieni qui"** (PREDEFINITO: NELL'AREA DI GIOCO): ai livelli più alti molti incantesimi hanno effetto solo nelle immediate vicinanze del personaggio. Usate questa frase per radunare i vostri compagni e dividere con loro le vostre magie rigenerative o di potenziamento.

5 **"Da questa parte. Seguitemi"** (PREDEFINITO: NELL'AREA DI GIOCO): quando si arriva a un bivio, ci vuole qualcuno che si prenda la responsabilità di scegliere la strada. Usate la frase per evitare di disperdere le forze.

6 **"Torniamo in città?"** (PREDEFINITO: NELL'AREA DI GIOCO): vi stupirà la frequenza con cui dovrete tornare in città per vendere oggetti o fare rifornimento. Gli evocatori, poi, hanno continuo bisogno di Monofluid per recuperare i punti magia.

7 **"Scappiamo!"** (PERSONALIZZATO: SYMBOLO DI CHAT): incredibile ma vero, non c'è nessuna frase predefinita per la ritirata. Quindi perché non farne una con un simbolo di chat come la nostra e magari associarla all'effetto sonoro per la "tristezza" Usate questa icona quando le cose vanno male, in modo da chiamare tutti fuori dalla battaglia e riorganizzarvi.

8 **"Forte!"** (PERSONALIZZATO: SIMBOLO DI CHAT): ottimo per tutte le occasioni, dall'avanzamento di livello di un compagno alla sconfitta di un boss. Certo, volendo si può scegliere una frase analoga dal menu PREDEFININITO: SALUTI, ma volete mettere il divertimento di creare la vostra icona e di associarla all'effetto sonoro per il "piacere".

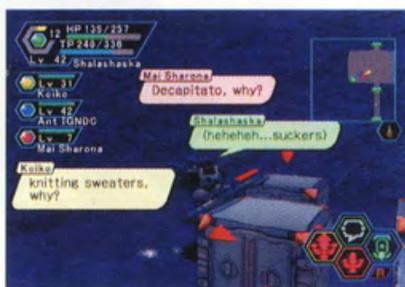
TIPS AND TRICKS

Non ci sono trucchi definitivi per PSO, almeno non per ora. Ma eccovi un po' di consigli che possono tornarvi utili.

AUMENTARE I PUNTI ESPERIENZA: i personaggi di livello basso contro avversari oltre la loro portata dovrebbero cercare di di sferrare almeno un colpo a tutti i mostri, prima di fuggire. Lasciate che il resto del gruppo finisca la battaglia e i punti esperienza verranno suddivisi tra tutti i componenti.

IMPARARE GLI INCANTESIMI: se il vostro personaggio lancia incantesimi, non buttate mai via le unità Priest/Mind che trovate. Tenetele da parte. Ogni volta che siete sul punto di imparare un nuovo incantesimo, equipaggiate tutti gli slot dell'armatura con questi oggetti per potenziare momentaneamente le vostre abilità magiche. Quando avete imparato l'incantesimo, rimettete le unità da parte ed equipaggiate quello che avevate prima. Sarete comunque in grado di usare il nuovo incantesimo.

COME RESTARE ONLINE ANCHE SENZA GIOCARE: PSO di solito vi lascia restare immobili solo per un'ora, poi esce automaticamente dal gioco e salva. Ma se non avete problemi a tenere la linea telefonica occupata, allora usate un elastico come abbiamo fatto noi. Bloccate il joystick con l'elastico in modo da far correre il vostro personaggio in cerchio. In questo modo non dovrete ricominciare dalla prima area quando riprendete il gioco.

TRAPPOLE PER MOSTRI: a volte i nemici possono essere bloccati dalle colline, dalle mura o da altri ostacoli e voi potete

continuare a colpirli. Cercate di sfruttare il vantaggio offerto da queste situazioni.

BARARE ALLA GRANDE: Vi stiamo incitando a usare questi mezzucci poco ortodossi oppure vi stiamo semplicemente mettendo a conoscenza della loro esistenza così che non vengano usati contro di voi? Ottima domanda. A voi la decisione.

PRENDERE GLI OGGETTI (E FARE LA FIGURA DEI FETENTI): se avvistate un gruppo di tesori da accaparrare, provate a porre agli altri giocatori domande del tipo "Che ore sono?" o l'ottima domanda PREDEFINITA "Qual è il tuo hobby?". Mentre sono occupati a rispondere sulla tastiera, voi potete fare man bassa dei tesori. Ovviamente questo trucco funzionerà solo un paio di volte, poi gli altri si faranno più furbi.

PRENDERE GLI OGGETTI (SENZA FARE BRUTTE FIGURE): se vedete oggetti o monete nel bel mezzo di una battaglia, posizionatevi lì vicino e continuate a combattere. Visto che il pulsante per attaccare e raccogliere gli oggetti è lo stesso, sembrerà che avete preso il malloppo per sbaglio mentre cercavate di aiutare i vostri compagni. Vi eviterà di fare la figura degli egoisti.

PRENDERE GLI OGGETTI (E DARE LA COLPA A UN ALTRO): state vicini a un oggetto che volete prendere e aspettate che si avvicini un altro giocatore. Non appena si avvicina quanto basta per raccogliere l'oggetto, anticipatelo. Poi rimanete in quella posizione per qualche secondo e aspettate che l'altro si allontani. Voi due sapete bene chi ha preso l'oggetto, ma agli altri giocatori sembrerà che il fetentone è venuto a rubarvelo. Sarà la vostra parola contro la sua, ma è lui che si è allontanato di corsa...

SCARICATE I NEMICI SU QUALCUN ALTRO: quando entrate per la prima volta in una stanza piena di mostri, fate un giro veloce. Quando avrete tutti i nemici alle calcagna, portateli verso lo sfigato del vostro gruppo. Quando i nemici si concentreranno su di lui, voi andate a ripulire la stanza dai tesori.

FILTRO SUL LINGUAGGIO... $@%#£*! Certo non saremo noi a incitare un linguaggio scurrile, ma il filtro sul linguaggio di PSO è davvero esagerato. Come fare per aggirarlo? Basta aggiungere uno spazio o un punto nel mezzo di una parola (mer da, mer.da) e la vostra espressione arriverà a destinazione.

la scelta del personaggio

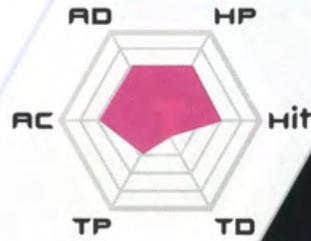
La prima importante decisione che bisogna fare é scegliere il personaggio. Ora, prima di andare e prendere chiunque vi sembri un po' simpatico considerate questo: tutto il tempo che si spreca con un personaggio che alla fine cancellerai sono ore preziose che avresti potuto utilizzare costruendo il personaggio da tenere. Le tre domande più importanti a cui si deve rispondere prima di scegliere sono 1) preferisci i fucili o le armi manuali? 2) Vuoi usare la magia? e 3) giocherai più on line o più in single player? Se non sei sicuro di niente di tutto ciò, prova per un po' personaggi differenti, saranno dieci minuti spesi bene.

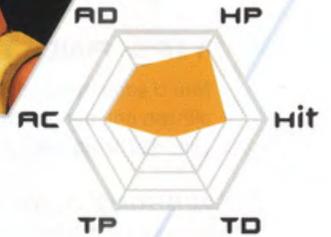
Quando scopri le tue preferenze dai un'occhiata alla nostra truppa:

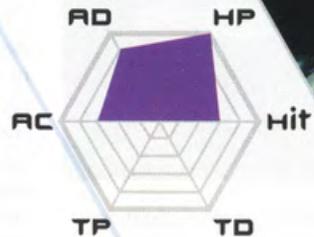
SIGLE DELLE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

- **AC** - **Armor Class** (Livello difensivo)
- **AD** - **Attack Damage** (Livello offensivo)
- **HP** - **Health Points** (Salute)
- **Hit** - **Accuracy Rate** (Precisione)
- **TD** - **Technique Damage** (Potere degli incantesimi)
- **TP** - **Technique Points** (Punti incantesimo)

HUNEWEAR

Più TP la rende una combattente più equilibrata di HUmar. I Fan di Nei da Phantasy Star II sceglieranno probabilmente questo look..

HUMAR

Tipico personaggio per i nuovi arrivati, con un po' di tutto — potere offensivo, un po' di magia, e ottima mira.

HUCAST

Questo oggetto é letteralmente una macchina da guerra, essendo un androide. Se non vi interessa la magia é il personaggio più potente e preciso

HUNTER

Se stai cercando un buon equilibrio tra combattimento e magia, questa é la professione con cui iniziare. Il combattimento ravvicinato (la loro specialità) é un po' più rischioso e bisogna farci l'abitudine ma le armi da taglio che portano sono più potenti dei fucili.

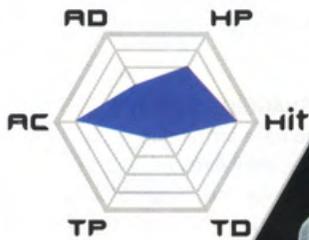
RANGER

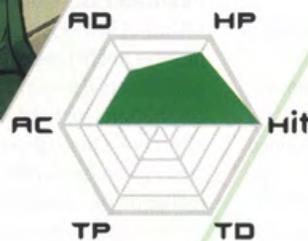
Probabilmente la più facile professione per un principiante e per un giocatore solitario. I Ranger possono usare ogni fucile, cosi' si può star tranquilli tenendo lontani i mostri dei livelli iniziali in cui si impara a muoversi.

FORCE

Al livello più alto, questi utenti magici rappresentano probabilmente la categoria più potente. I loro incantesimi offensivi e difensivi hanno effetto per un ampio raggio e diventano sempre più potenti. Ma se state pensando di giocare più in modalità single player, soprattutto all'inizio, è meglio guardare altrove

RAMAR

Se ti piacciono i fucili ma vuoi qualche abilità magica questo è il tuo uomo. Molto raccomandato: é il miglior personaggio per giocare in single player.

RACAST

Come un grosso disc jockey muto, questo robot in stile hulk sopravvive ai propri sguardi intimidatori. Grandi poteri offensivi e difensivi.

RACASEAL

Nonostante sembri una cameriera, questo androide è in realtà molto simile a RAcast. Difende meglio ma attacca un po' peggio.

Quei piccoli stivali volanti dietro le vostre spalle sono MAGs, arrivano in tutte le forme e misure a seconda di come vengono cresciuti.

galateo

Il modo in cui trattate i vostri compagni in PSO è molto importante. Se siete troppo egoisti o indisponenti nessuna squadra vi vorrà e voi non potrete crearvi il vostro gruppetto d'amici con cui giocare regolarmente. Ecco alcuni consigli su come comportarsi e cosa cercare nei vostri compagni d'avventura:

NON SIATE AVIDI: non buttatevi subito sui tesori facendo piazza pulita di ogni cosa. Prima concentratevi sulle battaglie contro i mostri. Lasciate qualcosa per gli altri giocatori od offrite loro oggetti che non vi servono o non potete usare. Date il buon esempio e i, si spera, vostri compagni faranno altrettanto.

AIUTATE GLI ALTRI: guarite gli altri giocatori quando potete. Copriteli in battaglia. Fateli risorgere se muoiono. Usate i vostri teletrasporti quando devono tornare in città. Createvi una buona fama e vedrete che vi tornerà utile quando avrete bisogno di loro.

NON VENDETE, SCAMBIATE: avete trovato un bell'oggetto che il vostro personaggio non può usare? O forse ne avete già uno migliore. Datelo via o scambiatelo con qualcuno invece che venderlo. Se non c'è nessuno in giro, tenetelo da parte per dopo. I buoni rapporti che instaurerete con i vostri compagni sono molto più utili della manciata di Meseta che ricaverete dalla vendita.

NON FATELI ASPETTARE: se vi allontanate dal gioco per un po', non statevene lì fermi... uscite dal gioco. I gruppi possono contenere un massimo di quattro personaggi e se occupate il posto senza giocare siete solo un peso morto per la squadra.

strategie di gruppo

Come dicono tutti gli allenatori, "il gioco di squadra è fondamentale per vincere le partite". PSO non fa eccezione. Quindi, anche se si tratta di una squadra virtuale, il lavoro di gruppo è fondamentale.

INTERFERENZA: in caso di attacco multiplo, usate un membro della squadra per attirare i mostri lontani dal gruppo. Poi, quando le acque si calmano, gli altri componenti possono entrare in battaglia e attaccare tutti insieme.

DIVIDI ET IMPERA: dividetevi in due gruppi, uno va a sinistra in tutte le stanze, l'altro va a destra. Accerchiate i mostri e attaccateli da entrambi i lati: si muoveranno più lentamente e moriranno più in fretta.

GUARITORE: il membro del gruppo con la difesa più alta sarà il vostro guaritore. Il membro in questione dovrebbe stare alle spalle del gruppo ed essere il primo a fuggire in caso di attacco. Ovviamente dovrà avere gli incantesimi di guarigione e di risurrezione sempre a portata di mano. Torna particolarmente utile contro i boss.

POTENZIARE IL MAG

Cosa sarà quell'aggeggio che vi vola intorno? Si chiama MAG e praticamente è il vostro aiutante robot. Potrà anche non sembrare a prima vista, ma il vostro amichetto a forma di virgola è fondamentale in PSO. Può lanciare incantesimi ed eseguire attacchi speciali, ma la sua qualità migliore è che vi fa salire le statistiche. Salendo di livello il MAG può aumentare il vostro potere d'attacco, la difesa e le abilità di evocazione. Però per salire di livello dovete curarlo a dovere. Ogni tre minuti e mezzo dovete dare in pasto al vostro MAG un oggetto, dal Monomate al Sol Atomizer. Ma non dategli da mangiare la prima cosa che vi capita a tiro. Gli oggetti influiscono sul MAG in modi diversi, a seconda del tipo di oggetto e del livello. Tenete d'occhio le statistiche del MAG. Cercate di concentrarvi su una alla volta e dategli da mangiare solo oggetti che la fanno crescere. Inoltre tenete d'occhio anche il QI e il livello Synchro (non fatelo scendere sotto il 30%)... questi valori sono fondamentali per l'evoluzione del MAG e per la sua resa. Infine, date da mangiare al MAG il più spesso possibile (potreste persino tenere accanto a voi una sveglia per sapere gli orari delle "poppate") e tenete una buona scorta degli oggetti che gli state dando in pasto.

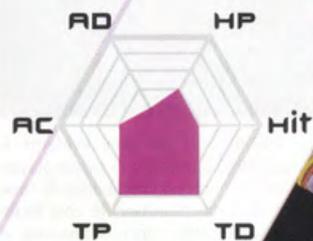
FOMARL

Sceglietela se volete puntare soprattutto sulla magia, anche se mescolata allo scontro fisico .

AD HP AC Hit TP TD

FONEWM

Non fatevi ingannare dalle apparenze: il più potente utilizzatore di incantesimi (con FOnewar), anche se scarso con le armi.

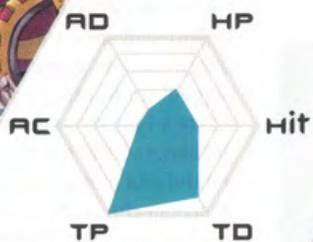
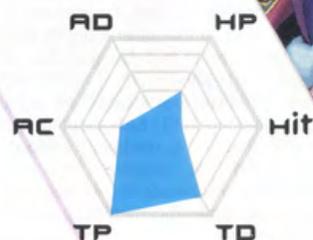
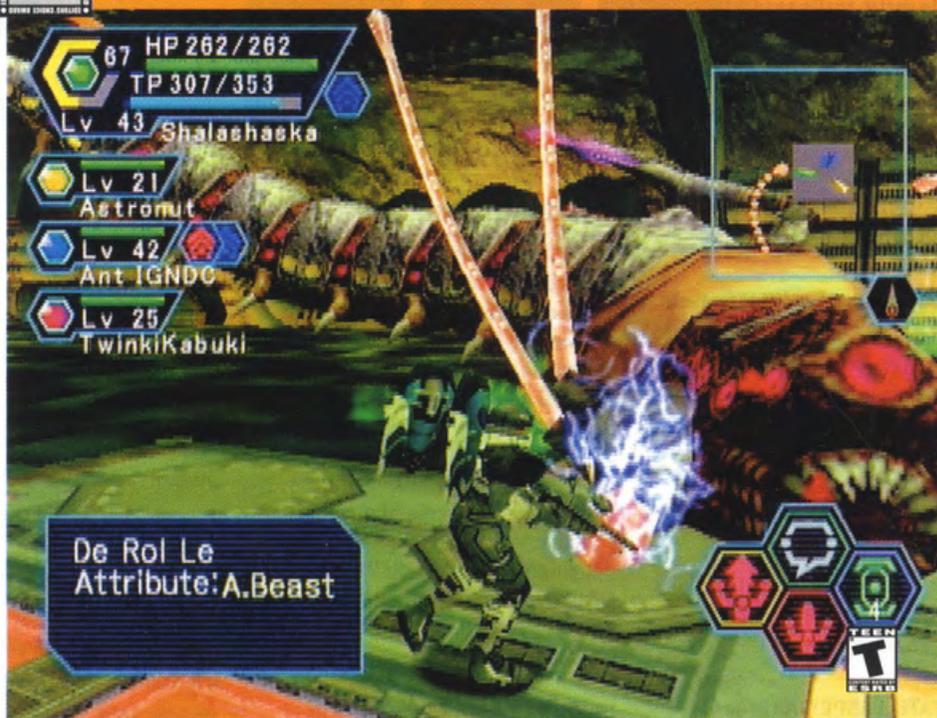
AD HP AC Hit TP TD

FONEWEAR

Magia pura, e la peggior mira tra tutti i personaggi. Scordatevi gli attacchi con le armi convenzionali

AD HP AC Hit TP TD

Phantasy Star Online

EGM SILVER

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	9	9

Pubblicato da: Sega
Sviluppato da: Sonic Team
Giocatori: 1-4 (online)
Supporti: VMU, Tastiera, SegaNet
Miglior caratteristica: Interazione online tra i giocatori
Peggior caratteristica: Sistema di combattimento lock-on
Web Site: www.sega.com

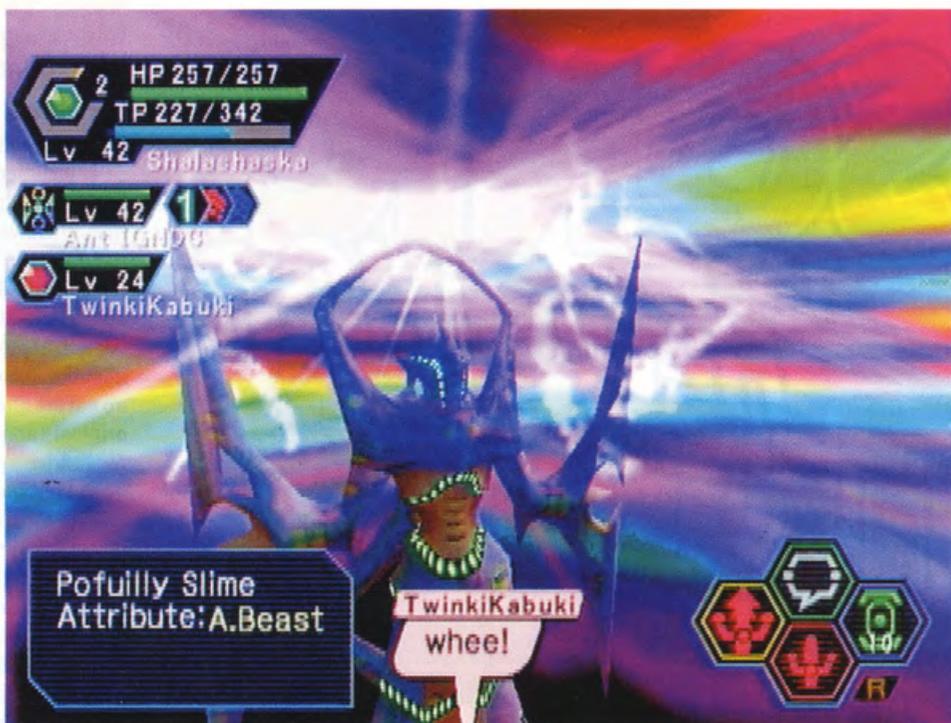
Cominciamo con gli avvertimenti: questa review è basata su Phantasy Star Online giocato su di un server Sega riservato alla stampa specializzata, il cui carico di giocatori (raramente più di dieci persone) era sensibilmente più basso di quello che si trova nel mondo reale. Da notare anche l'impossibilità di giocare contro persone di altre nazioni e il fatto che in un paio di occasioni un baco del sistema di salvataggio ci ha fatto perdere tutti gli oggetti raccolti. Per questa ragione aspettatevi un prossimo aggiornamento di questa review con l'esperienza di gioco dell'utente comune con modem europeo a 33.6 Kbps. Sega comunque ci ha assicurato che le prestazioni osservate non subiranno alcun tipo di alterazione anche quando i server saranno assaliti da orde di giocatori assetati di sangue.

Ora la review: le opinioni all'interno del nostro gruppo di recensori erano abbastanza variegate, per cui abbiamo raccolto qui le cinque cose su cui siamo tutti d'accordo. Uno: a prescindere da quanto vi siano piaciuti i precedenti episodi di Phantasy Star, questo non ha niente a che fare con il vostro eventuale gradimento di PSO. Il gioco fa parte della saga ma in maniera poco appariscente: nomi degli oggetti e degli incantesimi, alcuni mostri e un boss molto speciale, ma chi si aspetta di vedere Myau o Nei spuntare fuori da un momento all'altro è tristemente destinato ad essere deluso. Due: giocare a PSO senza la tastiera è come giocare a Samba de Amigo senza le maracas; è possibile, ma non arrivereste mai a capire ciò che il gioco offre veramente. Dovete essere in grado di parlare con gli altri giocatori, e la tastiera virtuale decisamente non è all'altezza. Tre: grafica e musica sono semplicemente spettacolari. I quattro labirinti, ognuno con due o tre sotto-sezioni, sono incredibilmente belli. Il design dei mostri, le animazioni del giocatore e gli incantesimi sono tutti di livello assoluto. Quattro: come gioco individuale, PSO non regge il confronto. La storia praticamente non esiste e i personaggi ricorrenti sono proprio pochini. Inoltre, senza altri del gruppo pronti a darvi una mano (a parte i partner dotati di IA scarsa che si uniranno a voi, ora e per sempre), il combattimento è una specie di punizione: corri qua, attacca un paio di volte, corri là, attacca ancora, torna indietro, ricomincia da capo. Lo scopo principale del single player, comunque, è o dovrebbe essere

Tanto per capirci, PSO ha dei problemi evidenti: il combattimento è ripetitivo, soprattutto in single-player, ci sono moltissimi rallentamenti on line quando le cose si fanno pesanti, sul sistema di lock-on (è così facile perdere un lock) bisognerebbe ancora lavorare e fastidiosi difetti tecnici come non poter continuare il gioco su un Dreamcast differente e poter avere solo un personaggio per ogni VMU possono bastare. E ancora, nonostante tutte queste pecche, quando la corrente salta nel mio appartamento io stacco il frigo da una spina funzionante per poter continuare a giocare a PSO. Sì, sono drogato. Che cosa mi fa tornare? Non è l'estetica, nonostante la grafica sia la migliore che si sia mai vista, insieme a Jet Grind, su una macchina Sega. Non è la fantastica musica, che non è ancora diventata noiosa dopo più di 80 ore di gioco. No, la vera bellezza di questo gioco è insita nel proprio personaggio e nell'interazione con gli altri giocatori. Personalizzare i menù, realizzare le icone per la chat, far crescere la potenza dell'aiutante MAG, tutti i diversi tipi di armi speciali... c'è così tanto che si può fare per dare al proprio personaggio la sua personalità! Il multiplayer dinamico, cose come formulare le strategie di battaglia, barattare gli oggetti, prendere tutti i boss (aspettate di vederli), o anche solo chattare, lo rendono diverso da qualunque altro gioco per console. PSO ha, evidentemente, dei difetti, ma il modo in cui funzionano le parti che si salvano rendono il divertimento pazzesco e impossibile da interrompere.

Mark

puramente l'allenamento in vista del gioco online. Cosa che ci porta all'ultimo punto, il quinto, della parte concorde:se non si sta attenti, PSO può dare dipendenza a tal punto da rendere l'eroina non dissimle dal burro di noccioline.

L'aspetto dell'interazione sociale con gli altri giocatori, in cui non solo si combatte fianco a fianco ma ci si conosce e si può fare amicizia, è come un grande gioco multiplayer unito a una chat room di tipo internet. Quando vi fate degli amici è veloce e pratico trovarli online. I giocatori possono scambiarsi delle card (tipo biglietti da visita) con il loro nome, l'indirizzo e-mail e ogni altra cosa gli passi per la testa. Potete usare la card per controllare al volo se la persona in questione è online, dove si trova per poi incontrarala o mandarle un messassggio e-mail. In aggiunta alla droga che PSO costituisce troviamo la miriade di possibili caratterizzazioni del personaggio. Al di là degli elementi scontati (scelta di capelli, corporatura, colore, ecc.) si potranno creare icone di chat personalizzate e si avranno a disposizione una marea di modi diversi per rafforzare il carattere del proprio personaggio e del suo aiutante MAG.

Phantasy Star Online è un bel, bel gioco, forse uno dei più belli che io abbia mai visto. Però, come gioco single-player, è anche uno dei più noiosi e monotoni che abbia mai provato. Andare 20 volte sullo stesso livello per trovare le ricerche e combattere con gli stessi noiosi nemici per migliaia di volte, non è esattamente la mia idea di divertimento. L'intelligenza artificiale dei mostri è ridicola, ci sono quintali di problemi nelle collisioni e il lock-on è debole.

Grazie a Dio, comunque, la parte "online" del nome di PSO non è lì solo per figura: questo titolo significa davvero che non puoi stare lì a guardarlo per un altro secondo, già dopo un paio di minuti di gioco online è praticamente impossibile staccarsi. La magia dietro il gioco on line di PSO su Internet è la sensazione di interattività che si prova insieme agli altri giocatori: la sua natura di cooperazione e gioco di squadra genera dipendenza, qualcosa che giochi come Quake III e NFL 2K1 non possono davvero dare. C'è qualcosa nel correre in una stanza piena di nemici con i tuoi compagni e aiutarsi l'un con l'altro a sconfiggerli: qualcosa di meraviglioso. Per fortuna Sega rilascerà un disco di update con dei nuovi livelli in futuro. Forse con il passare del tempo anche questo inizierà a diventare noioso, ma per adesso mi sto divertendo un casino. State lontani dalla modalità one-player, e ci vediamo on line.

Ryan

Stavo aspettando con impazienza questo gioco, ma il prodotto finale mi ha lasciato con un sentimento di amore/odio. PSO vorrebbe essere un Diablo 2 futuristico, ma manca troppo spesso l'obiettivo. A parte gli scenari mirabolanti e la funzione crea-un-giocatore, interessante ma limitata, PSO è davvero un gioco piuttosto basilare. La salita dei vari livelli e la ricerca degli oggetti dà una notevole assuefazione una volta che siete arrivati alla parte più difficile, ma il gioco è guastato da una cattiva telecamera, da un controllo scarso (c'è l'auto-target ma non l'auto-lock: Zelda non ha insegnato nulla?), dalle stupide pur se implacabili IA dei nemici e da una modalità di gioco super-ripetitiva. La maggior parte del gioco la si passa a correre dietro a divisori d'area che i mostri non possono attraversare, e a sparare a casaccio contro di loro da lontano. Procedendo nel gioco la difficoltà aumenta, ma la modalità di gioco resta poco funzionale. Comunque, se quella da singolo giocatore è particolarmente zoppicante, il gioco online è sicuramente meglio. Certo, tutti i multiplayer soffrono degli stessi problemi, ma c'è qualcosa che va detto per unirsi a tre altre persone per un'adrenalinica sessione online. Creare il vostro alter-ego è un impeto, ma il gioco ha bisogno di più sotterranei da esplorare.Tecnicamente PSO ottiene molti risultati e c'è un grande potenziale in questa nuova serie, ma questa nuova realizzazione non presenta la tecnica di gioco di alta qualità per cui il Team Sonic è famoso. Comunque, questa è indubbiamente la killer application di SegaNet.

Milkman

Sono combattuto. Penso che la modalità online di PSO sia incredibile. Amo il fatto che fino a quattro persone possano combattere insieme contro un interminabile flusso di nemici e contro i loro capi incredibilmente tosti. E amo anche il fatto che i giocatori debbano dividere gli oggetti che si sono guadagnati con l'esplorazione e la battaglia, e persino mettersi d'accordo su quale area esplorare per prima. E naturalmente sono felicissimo che Phantasy Star sia tornata sugli scaffali dei negozi dopo tutti questi lunghi anni. La grafica è grandiosa, specie in alcuni degli ultimi livelli, e il gioco ha quel sapore tecno-mitico che aveva reso i primi quattro episodi così affascinanti. Anche avere la possibilità di creare il vostro personaggio da uno scarabocchio (una specie) è molto eccitante. Insomma, la mia unica lamentela è che il gioco tende a diventare troppo monotono. Quasi tutto PSO consiste nell'aprire una porta, ripulire la stanza da mostri e trappole, raccogliere il bottino e passare alla staza successiva.

Il notevole gioco di squadra e la bella grafica rendono la cosa più sopportabile, ma alla fin fine è questo che vi ritrovate a fare di continuo, a meno che non siate in una stanza di chat o non stiate combattendo contro uno dei giganteschi capi. E dopo un po' ci si stanca. Questo genere ha bisogno di essere ridefinito un bel po', perché i giocatori da console RGB, che sono abituati a trame epiche e allo sviluppo dei personaggi, si possano sentire totalmente a loro agio giocando online. Pur se Phantasy Star Online resta un gioco rivoluzionario, e io consiglio chiunque abbia un DC e una connessione a Internet di giocarlo, potrebbe deludervi un po'.

Greg

SONIC THE HEDGEHOG TURNS 10

di Greg Sewart
Adattamento di
Davide Moretto

Nel 1990 Sega realizzò che era necessario qualcosa di veramente grande. Il progetto "Million Seller" era appena nato.

Fu Hayao Nakayama (presidente di Sega) a pensare di dare 11 mesi di tempo a tre tra i più capaci designer del gruppo per creare il primo gioco da un milione di vendite.

I prescelti furono Yuji Naka (programmatore), Hirokazu Yasuhara (level designer) e Haoto Oshima (character designer). Il gruppo impiegò 14 mesi, ma il prodotto finale fu un porcospino blu di nome Sonic Nel 1991 questo personaggio invase i nostri salotti ed era la prova che Sega non stava prendendo sottogamba il lancio del Super NES. I successivi 10 anni videro Sonic combattere una piccola guerra con Nintendo, passando anche attraverso i periodi bui di SEGA, per approdare allo scontro con Sony Playstation. Quella che segue è la storia della macchiolina blu, con un interesse particolare per i giochi più importanti e soprattutto uno sguardo approfondito su Sonic Adventure 2.

Sonic The Hedgehog
1991, Genesis

Prendendo spunto dai piani Nintendo, Sega decise di includere la sua killer application con ogni Megadrive venduto. Il risultato? Un intera nuova generazione di Sega fans.

Sonic the Hedgehog portò un'incredibile velocità, dando nuova linfa allo stantio genere platform. Questo gioco era azione, non esplorazione, ogni livello aveva un tempo limite di 10 minuti e una quantità spropositata di rampe e salti che dovevano essere sfruttati dalla velocità supersonica di Sonic. Il titolo originale spingeva al massimo l'hardware del piccolo Megadrive nel bonus stage, un livello che offriva rotazioni incredibili (per quei tempi) dello schermo.

Sega diceva che il Super NES non sarebbe mai stato in grado di gestire Sonic, a causa della velocità di clock inferiore a quello della macchina Sega. Sonic fu convertito anche su Master System e Game Gear.

Lo sapevate? Se Sega of America avesse proseguito nei suoi intenti, Sonic non avrebbe mai visto la luce. SoA infatti, non era molto convinta del destino di Sonic, e inoltre Yuji Naka se ne andò da Sega appena Sonic The Hedgehog fu completato, a causa, pare, della sua insoddisfazione dei metodi di pagamento di Sega of Japan.

Sonic The Hedgehog 2
1992, Genesis

Il ritorno di Sonic segnò il primo lancio contemporaneo mondiale di un videogioco. Il Sonic 2 Day (il 24 novembre 1992) presentò numerose novità, tra cui: la simpatica volpe bi-coda chiamata Miles "Tails" Prower, la nuova incarnazione di Sonic, la sua nemesi Metal creata da Dr. Robotnik e lo Spin Dash. Il nuovo Sonic poteva abbassarsi, caricarsi di energia per andare ancora più veloce e prendere così il volo.

Forse la più famosa innovazione di Sonic 2 era il Blast Processing. Era un processo di programmazione, secondo Sega, che permetteva a Sonic di andare più veloce che mai.

I livelli bonus erano di nuovo una pietra di paragone per grafica e tecnica, con grandiosi effetti di scaling 3D. Sonic 2 fu convertito anche per Master System e Game Gear.

Lo sapevate? Sonic 2 fu sviluppato da Sega Technical Institute, un gruppo di programmatori americani e giapponesi. Yuji Naka si unì al gruppo per il sequel, ma lasciò di nuovo il team prima che il gioco fosse completato.

Sonic CD
1993, Sega CD

Considerato una sorta di allontanamento dalla serie principale, l'obiettivo di questo sequel era di viaggiare tra passato e futuro di ogni mondo per fermare i malefici piani di Robotnik prima che lui li potesse mettere in atto. Qui fa la sua prima apparizione la nuova amica di Sonic, Any.

Oltre allo Spin Dash, Sonic CD presentava il Peel Out, con cui Sonic poteva effettuare un salto enorme in verticale. Questa mossa, unita ai viaggi nel tempo, non sarebbero mai stati usati in nessun'altro gioco di Sonic.

I livelli bonus erano l'unica parte del gioco che mostrava la potenza del MegaCD: battaglie in livelli 3D con gli UFO che apparivano equivalenti se non migliori di qualsiasi cosa mai apparsa su Super NES. Molti lo considerano il miglior titolo a 16bit di Sonic

Lo sapevate? Le canzoni di Sonic CD, composte da Spencer Nilsen, erano un allontanamento radicale dalla superba colonna sonora giapponese, così radicale che ancora oggi si trovano dei fans del sopracitato compositore.

Sonic & Knuckles
1994, Genesis

Sonic & Knuckles era estremamente simile a Sonic 3. I livelli erano differenti, ma il look ricalcava quello del predecessore. Comunque, Knuckles era ora un personaggio utilizzabile. Giocando nei panni del nuovo eroe si aprivano nuove sezioni dei livelli, considerando che Knuckles poteva volare per alcuni periodi e scalare i muri grazie alle zampe unghiate.

S&K fu anche la prima (e l'unica) cartuccia cosiddetta Lock-On realizzata per il Megadrive. Inserendo Sonic 2 o 3 nell'apposito slot nella parte superiore della cartuccia di S&K era possibile rigiocare questi titoli con Knuckles. Naturalmente Sonic 3 era decisamente quello che ne aveva i benefici maggiori, visto che era stato chiaramente pensato con Knuckles in mente.

Sfortunatamente S&K fu l'ultimo "vero" titolo con Sonic per un bel pezzo. Da quel momento il Sonic Team originale cambiò completamente e si ampliò notevolmente. I fan della Sega si dovettero sorbire titoli quali Sonic jam e Sonic 3D Blast, mentre il Sonic Team sondava altre tipologie di gioco.

SegaSonic
1993
Arcade

Sonic the Fighters
1996
Arcade

Sonic Chaos
1993
Game Gear

Sonic Spinball
1993
Genesis/
Game Gear

Sonic Triple Trouble
1994
Game Gear

Sonic Drift 2
1995
Game Gear

Sonic Labyrinth
1995
Game Gear

Sonic The Hedgehog 3
1994, Genesis

Dal 1994, Sonic iniziò a essere un po' stantio. I primi tre giochi erano abbastanza simili, anche se con un design dei livelli completamente diverso.

La serie necessitava di qualcosa di nuovo per salvarla dall'oblio in cui erano caduti altri simpatici personaggi nella metà degli anni 90. Con questo in mente Sonic 3 ricevette un restyling grafico completo. Sonic e Tails divennero più stilizzati e ogni livello era un'orgia di colori ed effetti speciali.

Anche il gameplay era diventato un filo noioso. Il nuovo Sonic poteva raccogliere oggetti, usare scudi e respirare sott'acqua. Inoltre ogni livello andava molto più veloce e la cartuccia era dotata di una batteria tampone (una novità per Sonic).

La parte più memorabile era la scoperta di Knuckles. Costretto da Robotnik a diventare nemico di Sonic, il nuovo personaggio era il guardiano degli smeraldi del Chaos. Da antagonista di Sonic diventerà poi un suo alleato.

Sonic 3D Blast
1996, Saturn

Soffrendo della pressione di Sony e della sua Playstaion, Sega pensò bene che la sua migliore chance di rinverdire le vendite del Saturn era di pubblicare un nuovo titolo della serie Sonic. I giochi 3D erano il trend del momento, ma ben sapendo che il saturn non avrebbe potuto gestire un ambiente completamente in 3D, si ripiegò su un 3D isometrico che però non poteva funzionare. La visuale limitata e il tremendo sistema di controllo tenevano lontano Sonic dalla velocità dei primi titoli. Ci fu anche una versione, quasi postuma, di Sonic 3D blast su Megadrive.

Lo sapevate? Sonic 3D Blast fu l'unico titolo della serie che Sega produsse con una compagnia esterna. Traveller's Tales (che sviluppò Sonic R nel 1997) non sfruttò al meglio la licenza, confermando la tendenza negativa che influenzò la prima parte della vita del Saturn. Altri titoli importanti quali Virtua Racing e Shinobi furono dati in mano a persone poco competenti. Avete mai visto seguiti di questi titoli?

Sonic Jam
1997, Saturn

Diciamocelo, era decisamente una sfiga essere un fan di Sonic nell'era del Saturn. Quando il sistema aveva già 3 anni i giocatori si sono ritrovati tra le mani un gioco del porcospino blu che probabilmente possedevano già, trattandosi di una semplice compilation.

Sonic Jam proponeva Sonic 1,2,3 e Sonic & Knuckles, con Sonic CD inspiegabilmente assente. Avere tutti questi classici su un solo disco era molto carino, ma Sega ne alzò il valore includendo Sonic World, un'area completamente in 3D in cui si potevano esplorare numerose aree e gallerie correndo per il paesaggio. I fan di Sonic l'avrebbero sotterato: dai siparietti con Sonic e gli amici a una collezione cronologica di tutti gli episodi del porcospino blu, ci volevano ore e ore per dare un'occhiata a tutto. Che strano modo per scusarsi con i proprietari di Saturn di non aver mai creato
il gioco di Sonic che desideravano tanto.

Sonic Adventure
1999, Dreamcast

Sega ha imparato molto da quello che è successo con il Saturn, e così ha deciso di lanciare il Dreamcast con un "vero" gioco con Sonic protagonista disponibile sugli scaffali, e ragazzi, Sonic Adventure era un signor Gioco!

Il gameplay era decisamente più complicato dello schema pigia-il-pulsante-e-salta adottato nel primo titolo, ma tutto il feeling di Sonic era ben presente. Sonic Adventure prendeva in prestito da Sonic & Knuckles la possibilità di utilizzare più personaggi , ognuno con le sue caratteristiche.

In più, gli Smeraldi del Chaos diventavano parte integrante della storia.

Robotnik li collezionava per resuscitare un mostro dal fantasioso nome di Chaos.

Lo sapevate? Sonic Adventure è il gioco per Dreamcast che ha avuto più successo nel mondo.

Sonic Pocket Adventure
1999
Neo•Geo Pocket Color

Sonic Shuffle
2000
Dreamcast

Sonic R
1997
Saturn

Sonic Jam
1998
Game.com

Sonic Condannato

Oltre ai giochi pubblicati, non possiamo non interessarci di quei titoli mai venuti alla luce nei passati 10 anni. Ci sono 3 esempi che vengono subito in mente, quando pensiamo alle avventure di Sonic.
Prima di tutto c'è il più volte annunciato e mai pubblicato Sonic 4 per Megadrive. Il gioco avrebbe visto di nuovo insieme Sonic e Tails, ma questa volta uniti da una sorta di laccio elastico (o qualcosa del genere). Il gameplay comunque era stranamente lento per un titolo della serie. L'idea comunque doveva essere riportata in un titolo chiamato Knuckles Chaotix su Mega 32X, che non comprendeva Sonic.
Poi c'era una versione per Saturn, tratta da un coin-up, chiamata Sonic The Fighters. Le conversioni da sala della Sega erano una sicurezza, così questo titolo sembrava destinato a un sicuro porting (considerando la mancanza di titoli del genere sul 32bit Sega), ma il gioco non vide mai la luce. Due dei combattenti di Sonic The Fighters apparvero poi in Fighters Megamix.
Infine, abbiamo Sonic Extreme sviluppato da Sega Technical Institute. Mostrato in forma giocabile all'E3 del 96, Sonic Extreme fu in cantiere per 3 anni prima che Sega capisse che non era il titolo giusto per portare Sonic su Saturn. Sega Technical Institute fu smantellato e il Saturn scomparve senza titoli degni di nota della serie.

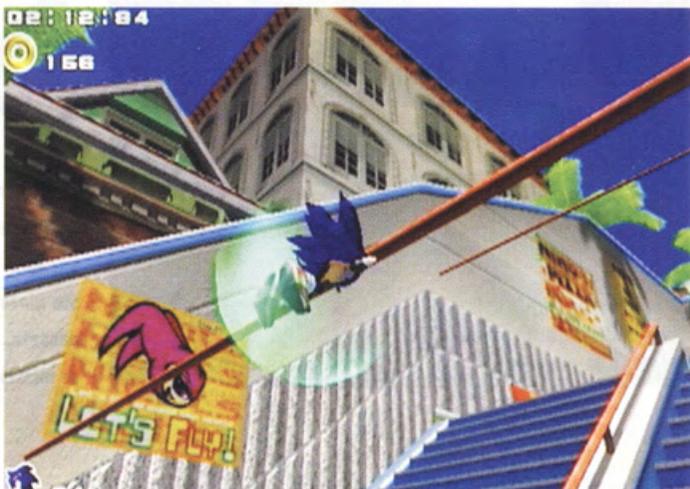
Sonic 4 was scrapped in favor of Knuckles Chaotix on the 32X.

Sonic Xtreme é stato tre anni in sviluppo solo per essere eliminato.

Tutto ciò ci porta al decimo compleanno di Sonic. Abbiamo avuto modo di giocare al primo livello di Sonic Adventure 2 (anche voi potrete farlo con il demo inserito in Phantasy Star Online, versione USA), ma non è stato sufficiente per capire se si tratta di un capolavoro o di uno scialbo sequel della prima apparizione di Sonic su Dreamcast. Prima di tutto Sonic è stato investito da diversi cambiamenti. E' ancora un porcospino blu che corre velocissimo, ma ha perso un po' di peso ed ha molte più animazioni che in passato. Quando cammina per esempio in bilico sul ciglio di un dirupo allarga le braccia per mantenere l'equilibrio. Quando cade assume la posizione di un tuffatore provetto.

Alcune nuove mosse del nostro eroe sono molto coreografiche: adesso, dopo un attacco può atterrare e continuare a rotolare mirando l'obiettivo. Inoltre, può collezionare diversi animali che lo aiutano ad andare più veloce o a raggiungere piattaforme più alte.
La qualità delle texture in Sonic Adventure 2 è semplicemente mozzafiato. I muri e il terreno sono realistici e, quando si sta cadendo da altezze vertiginose, anche inquietanti. Il lavoro profuso in questo titolo è impressionante, e lo si può notare già nel primo livello con Sonic che viaggia velocissimo per le strade cittadine.
Con le prime partite sembra di capire che la nemesi di Sonic in questa nuova avventura sarà una specie di oscuro porcospino e che il Dr. Robotnik potrà essere utilizzato dal giocatore.
Il video di preview lo mostra mentre si muove intorno ad una macchina-uovo con numerosi nemici. Bisogna anche dire che Amy, Big, E-102 e Tails sono assenti da questo promo.
Riconoscibili invece Knuckles, Sonic e il Dr. Robotnik.

Un grande ringraziamento a Mark Cerny, ex-membro del Sega Technical Instituteper averci ricordato i più interessanti momenti della storia di Sonic.

Sonic fa come una ragazzina in un film di Spielberg e salva il mondo con la ginnastica!

Shadow of Memories

Immaginando di poter andare indietro nel tempo, e cambiare gli eventi... bello, sì, ma immaginate di doverlo fare per salvarvi la vita, fare in modo che il vostro assassino non nasca o non passi di lì, quel giorno...

A carnevale ogni scherzo vale....l'hanno ucciso ma lui mica se la prende

Se vi fosse offerta la possibilità di tornare indietro nel tempo, cosa cambiereste del vostro passato?
Non so voi ma io ho già pronta una bella lista di cosucce da sistemare: beccare quello che mi ha fregato il motorino (sigh! Il mio affezionato catorcio), rispondere correttamente alle interrogazioni del prof. d'elettronica, dare retta a mia madre quella volta che diceva "stai attento!" due minuti prima di spiaccicarmi con lo skate contro un muro. Poi ci sarebbe anche quella volta che.... ops! Ok! ho capito, non ve ne frega niente! Vi state chiedendo perché vi sto raccontando fatti della mia vita trascorsa? Beh! In realtà mi serviva un pretesto per introdurre Shadow of Memories. In questo gioco dovrete, appunto, influenzare il futuro modificando circostanze avvenute in passato. Detta così potrebbe sembrare una cosa da nulla ma il fine di questa particolare missione sarà evitare il vostro assassinio.

La pietra filosofale, cosa centrerà mai?

Se non è un Digimon e nemmeno un Pokémon, allora che cos'è un Digipad?

L'inizio dell'avventura è ambientato ai giorni nostri e precisamente alcuni istanti prima che Eike, questo è il nome del personaggio che interpreterete, sia ucciso. Più che il principio questo sembrerebbe il finale ma, abbiate fiducia, il bello deve ancora arrivare. In seguito al vostro assassinio vi ritroverete in una stanza misteriosa nella quale sarete, ovviamente, informati del vostro avvenuto trapasso e, cosa più importante, vi sarà offerta l'opportunità di cambiare gli eventi che vi hanno portato alla morte. Qui farete conoscenza con l'Omuncolo, un insolito individuo (non si comprende se donna o uomo) vestito completamente di nero il quale vi affiderà uno strano aggeggio: il Digipad. Con questo dispositivo navigherete nel tempo in epoche molto distanti l'una dall'altra. Si passa dai giorni nostri al 1500 in un batter d'occhio. Riuscirete perfino a incontrare una vostra bella e affascinante antenata del sedicesimo secolo. Purtroppo il Digipad non vi permetterà di viaggiare a vostro piacimento ma vi proporrà quattro o cinque alternative utili solo all'evoluzione dell'avventura. Non crediate nemmeno di poter scorazzare in giro all'infinito, il marchingegno, infatti, è alimentato da alcune celle d'energia che si esauriranno in parte a ogni vostro viaggio nel tempo. Per poter continuare a utilizzare il Digipad durante l'avventura dovrete assolutamente raccogliere le ricariche energetiche di colore verde che troverete sporadicamente in giro per le strade della città.

OK, sono morto! No anzi sono vivo... ma dove vado?

Quando inizierete a giocare a Shadow of Memories potrebbe sembrarvi tutto molto complesso. La città (sempre la stessa) non è enorme ma spesso potreste ritrovarvi ugualmente a vagare senza una meta precisa, se poi aggiungiamo il fatto che la vostra ricerca può estendersi ad altre epoche allora tutto si fa davvero più complicato. Bene, questo è il momento di fermarsi un istante e riflettere bene sul vostro compito: cos'è successo? Dove ha avuto inizio il vostro assassinio? E soprattutto, come poteva essere evitato? Trovate una risposta a queste domande e avrete la chiave per risolvere agevolmente la situazione. Vi faccio un esempio stupido: siete stati ammazzati da qualcuno che vi ha sparato da dietro un albero. Il vostro compito è innanzitutto quello di non permettere che quell'albero sia piantato in quel luogo, quindi prendete il vostro Digipad e andate nel periodo corretto e fate in modo che ci costruiscano qualcos'altro, non so... una vasca per pesci rossi. Nel futuro il killer dovrà cercare un altro posto per freddarvi e momentaneamente il vostro problema sarà risolto. Il problema è che dovrete fare tutto prima che nel presente scocchi la vostra ora. Sullo schermo avrete sempre visibile chiaramente l'orario effettivo, che scorre correttamente, e quello del tempo in cui siete, che può variare secondo la situazione. Qualche minuto prima dell'ora della vostra morte, anche se non avrete risolto la situazione, dovrete assolutamente fare ritorno a "casa", altrimenti l'Omuncolo non potrà nuovamente riportarvi in vita e il gioco terminerà. Tutto chiaro?

Che cosa posso fare?

I personaggi e le ambientazioni di Shadow of Memories sono ricostruite con estrema cura dei particolari, la città muterà secondo l'epoca in cui le visiterete. Durante le vostre esplorazioni degli spazi all'aperto potrete, premendo i grilletti frontali del Joypad, ruotare a vostro piacimento l'inquadratura della telecamera attorno al personaggio o passare direttamente a un'azione in soggettiva (stile Quake). Quando, invece, vi troverete in luoghi chiusi non

Guarda che ti "piglio" dal taschino

Un particolare del gioco che mi ha incuriosito è stata l'analisi degli oggetti presenti nell'inventario. Premendo il tasto apposito si potrà, infatti, accedere a tutto ciò che Eike possiede. Una volta selezionato l'oggetto da esaminare il nostro eroe lo tirerà fuori dalla tasca, lo osserverà e lo rimetterà tranquillamente a posto. Qual è la cosa bizzarra? Provate voi a mettervi in tasca una pentola, una bistecca di carne, un medaglione grosso come un 33 giri. Konami non poteva equipaggiarlo con un pratico zainetto o evitare questa insolita animazione? Mah! Lascio alle immagini ogni altro eventuale commento.

Un pettine, si ma per un cavallo

Un accendino gigante

Una pentola! Questa è la mia preferita

Un cellulare da un paio di chili

Una medaglia da appendere al collo

Una bella bistecca, chi non ne ha una in tasca?

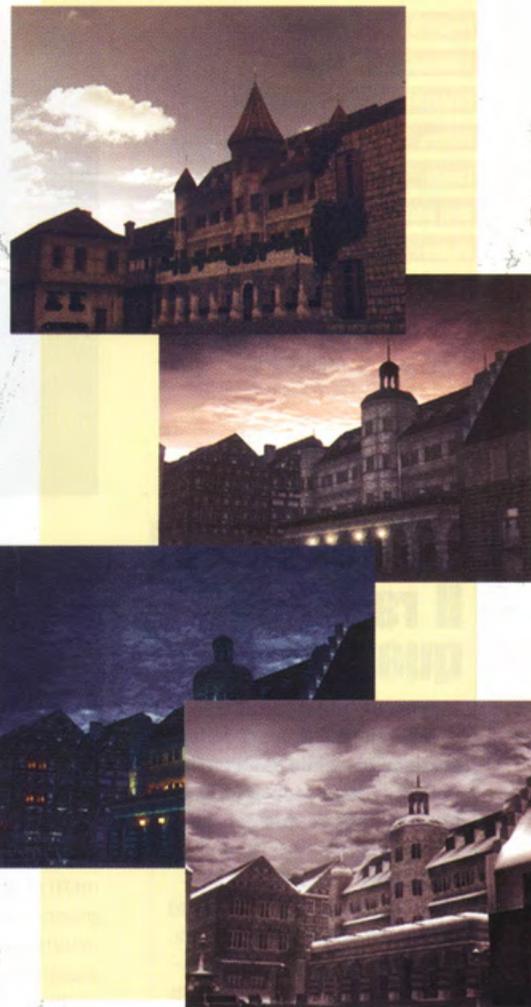
Eike
Siete voi, nel tentativo di salvarvi la vita, a spasso per il tempo.
Margarete Wagner
Vive nel medioevo ma vorrebbe conoscere il futuro.
Hugo Wagner,
figlio di Margareta e preoccupato per la salute della madre.
Shadow of Memories
Eckart Brum
Uomo di ampie vedute e amico di Eike da anni.
Dana
Lavora al bar dove Eike si sveglia dalla morte. Niente male, eh?
Sibilla
Una giovane e responsabile bimba che cura il fratellino al posto della mamma...
Homunculus
L'uomo misterioso che cerca di aiutare Eike.
Miriam,
la moglie di Eckart che morì durante una sparatoria nel 1980.

potrete utilizzare la rotazione della telecamera ma in compenso la visuale in prima persona vi potrà essere molto utile per analizzare a fondo ogni particolare della stanza in cui vi trovate. Durante le vostre esplorazioni potrete fermarvi a parlare con qualsiasi persona vogliate (sono davvero poche, a dir la verità), al mattino presto mi è capitato di incrociare e rincorrere anche qualche sportivo che praticava Jogging. Durante la corsa Eike ha cominciato a respirare affannosamente, un po' come accadeva al personaggio di Silent Hill, ma non accennava a diminuire la velocità. Questo è un punto a sfavore, perché simulare la stanchezza della corsa con il fiatone ma non far rallentare Eike? E' poco verosimile non credete? Com'è da tradizione per le avventure del genere, le esplorazioni e i dialoghi sono la parte trainante e principale di tutta la vicenda, in qualche caso potrete comunque raccogliere oggetti utili al proseguimento della trama. Ottima la scelta della colonna sonora, sempre azzeccata e davvero d'atmosfera, si integra alla perfezione con l'ambiente inquietante riprodotto dal gioco.

La città

L'ambientazione d'atmosfera trova pieno riscontro nella naturale evoluzione storica degli edifici. Questo, per esempio, è il municipio della città, nelle quattro epoche storiche di Shadow of Memories (1580-1906-1980-oggi), e in quattro diversi momenti del giorno.

Che sguardo magnetico!

Il viaggio nel tempo immaginato da Konami, forte! Eh?

Anche se in Zelda per N64 l'idea del viaggio nel tempo era già stata impiegata, la trama di Shadow of Memories rimane comunque molto intrigante e singolare. La difficoltà di gioco è inizialmente sopra la media ma ciò è dovuto al fatto che ci vorrà un po' per abituarvi a sfruttare in modo corretto il potere del Digipad ricevuto dall'Omuncolo. Vi assicuro che una volta capito il meccanismo e le regole del gioco sarete catapultati in un'avventura davvero eccezionale. Per il suo particolare svolgimento e intreccio di vicende, è comunque consigliato ad un pubblico che vuole e può giocare con molta concentrazione. L'audio è purtroppo in inglese ma i sottotitoli, anche se con qualche evidente errore di traduzione, sono tutti in italiano. L'uscita ufficiale è stata confermata per la fine del mese di Marzo.

Luca

Prodotto da: Konami
Giocatori: 1
Sviluppo: Konami
Supporti: Dual Shock
PS2
Web Site: www.shadowofmemories.com
Miglior caratteristica: La trama.
Peggior caratteristica: Eike durante le corse ha il fiatone ma non rallenta.

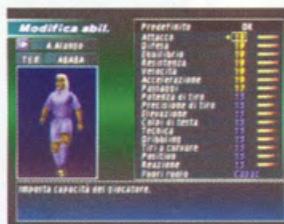
Se per caso a scuola vi piaceva la storia, lasciate pure perdere questa recensione e fiondatevi in negozio. Shadow of Memories è decisamente il gioco che fa per voi. Il fascino del tempo che evolve, gli eventi concatenati in una spirale senza fine vi accompagneranno in questa scampagnata virtuale tra l'oggi e il 1580. Grafica e ambientazioni sono ineccepibili: la cittadina tedesca in cui è ambientato SoM è a tratti cupa, inquietante, oscura. La meccanica di gioco vi terrà incollati alla console, mentre le quattro ere del gioco evolvono collegandosi a catena. Due osservazioni: spesso la città sembra disabitata ed è veramente difficile incontrare qualcuno anche in pieno giorno, mentre avrei gradito un maggior grado di interattività con l'ambiente e gli oggetti incontrati. E' comunque chiara una cosa: a questi difetti, completamente assorbiti dallo sviluppo del gioco, è proprio difficile pensare!

Lorenzo

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	9	7

di Lorenzo Monticone lorenzo@near.it

ISS Pro Evolution 2

Prodotto da:	Konami
Sviluppo:	Konami
Giocatori:	1-4
Genere:	Sport
Lancio:	Marzo
Web Address:	Nessuno
Miglior caratteristica:	ISS, al meglio
Peggior caratteristica:	Arbitro schizofrenico

In alto, tre screenshot tratti dal filmato introduttivo.
A lato, la configurazione di un giocatore di fantasia e il calcio di inizio alla presenza di Shevchenko e... Reycoba!

LA SFIDA

Il ras del quartiere

Milano, un grigio pomeriggio di febbraio, a due passi dalla stazione Bisceglie della metropolitana. Nella sede della Digital Bros (proprietaria del marchio Halifax), una pattuglia esplorativa di EGM Italia si offre volontaria (sai che sforzo) per testare ISS Pro Evolution 2. In palio, la già citata supremazia nell'orticello sotto casa. Un pessimo arbitro condiziona pesantemente l'incontro, mi espelle due valide pedine e, in nove contro undici, posso solo limitare i danni. Alla fine Luca "Kermit" Carbone si impone per tre a zero, infliggendo un duro colpo al mio orgoglio di caporedattore. Mentre valuto la possibilità di rilasciare a Christian Antonini una piccata dichiarazione sulla faziosità dell'arbitro, mi rendo conto che si è fatto tardi: bisogna andare. Ma non finisce qui.

Mettiamo subito le cose in chiaro: non sarò obiettivo. Parlare di ISS mi fà sempre tornare con la mente a un tempo felice fatto di interminabili sfide uno contro uno e due contro due, le mani impegnate sui joypad del Nintendo64, nel cuore l'intima convinzione di essere quanto meno il miglior giocatore di ISS64 del quartiere. Ovviamente tutti, qui in redazione, sono convinti di essere stati almeno i migliori del quartiere (per non parlare di quella volta che hanno vinto il torneo inter rionale), il bello è che alcuni abitano a 50 metri di distanza l'uno dall'altro... ISS64 scatenava proprio questa insopprimibile voglia di primeggiare in virtuale in quello che è pur sempre il nostro gioco nazionale, il celebrato, bistrattato, amatodiato calcio. Nell'imminenza del lancio europeo mi trovo ora di fronte al nipote del ISS64 del tempo che fu. ISS Pro Evolution 2, nonostante sia destinato alla Playstation, discende direttamente dalla famiglia giapponese dei vari Perfect Striker, ovvero il calcio Konami per Nintendo. L'altro ramo della famiglia, quello dei Winning Eleven, è effettivamente la simulazione pedatoria, sempre di Konami, per Playstation, ma in questo caso il bizzantinismo nipponico ha raggiunto vette inesplorate, per cui qui mi fermo richiamandovi al box a margine che si occuperà di confondervi definitivamente le idee. IPE2 in apparenza ha tutto quello che si può domandare a un gioco di calcio: gran bel filmato introduttivo, praticamente tutti i giocatori e le nazionali europee licenziate, combinazione pressochè infinita di modalità, configurazioni e settaggi. L'eccitazione aumenta man mano, scoprendo che non sono apparenze. Mi riesce difficile immaginare un'opzione di configurazione o una modalità mancante in questo gioco. I giocatori, pur nella grafica a 32 bit made in Sony, sono piuttosto riconoscibili e non si farà certo fatica a identificare Davids che carica a testa bassa il portatore di palla o la classe cristallina di Paolo Maldini.
Allo stesso tempo tutti i giocatori sono editabili in maniera maniacale, sia dal punto di vista fisico che da quello tecnico atletico. Ovviamente i giocatori "taroccati", cioè quelli di cui Konami non possiede la licenza, e tra questi praticamente tutti i sudamericani, possono facilmente essere riportati al giocatore reale corrispondente per poi salvare il tutto su memory card. Una volta trasformato Sallas in Salas, chi potrà dirvi che non avete un Cile assolutamente realistico? Se poi la vostra squadra del cuore caccia l'allenatore zonista per prendere un fanatico della marcatura a uomo, niente paura. L'editor tattico di squadra consentirà qualunque tipo di manipolazione sul gioco del collettivo: tattica, marcatura, comportamento disciplinare, posizione dei singoli e atteggiamento differenziato casa/trasferta danno un'idea precisa di cosa si può combinare.

IL FILMATO

L'introduzione a ISS Pro Evo 2 é letteralmente da cineteca, con tanto di soggettiva sul lancio della moneta e tocco ironico del giocatore brasiliano che mostra la maglietta con foto della prole.

Fin qui tutto bene, direte voi, ma il gioco? Il gioco fila che è un piacere, rispondo io. Come in tutti gli ISS più recenti, segnare è piuttosto difficile e la curva di apprendimento risulta ben bilanciata. Dopo un paio di partite le dita cominceranno a giocare per conto loro, i passaggi filtranti non saranno più un mistero glorioso e la voglia di piantare un tiro da trenta metri all'angolino in alto alla destra del portiere si farà sempre più pressante. L'estremo difensore non è un imbecille qualunque, per cui i punteggi si manterranno su livelli realistici, e questo a me piace. Altrettanto realistica è la gestione dei passaggi, "finalizzati" solo fino a un certo punto: se il compagno di squadra vi sta alle spalle non lo raggiungerete con nessun tipo di passaggio, mentre i lanci in profondità sono esattamente come dovrebbero essere: palloni a scavalcare su cui l'attaccante può anche non arrivare. La qualità grafica raggiunge livelli di tutto rispetto per la Playstation, anche se forse gli amanti di FIFA potrebbero storcere il naso. Beh, alla fine ho dovuto farlo. Ho aspettato quasi 4000 battute ma il momento fatidico del confronto con il blasonato calcio della EA è arrivato. Credo che il confronto fra i due giochi sia in realtà un fatto di gusti personali, dato che ISS ha sempre presentato un misto eccezionale di realismo e giocabilità là dove FIFA preferiva il dettaglio estetico e la cura dell'insieme. Personalmente (come dite? Si era già capito?) trovo la formula di ISS assolutamente grandiosa, mentre FIFA non mi ha mai soddisfatto completamente. De gustibus, appunto, non si pretende qui di dare una classifica globale e definitiva. Mi limito a prendere atto di una parziale rivincita di Konami, un po' sottotono con la sua prima uscita calcistica su PS2 (ISS ha deluso parecchi appassionati), ma di nuovo su livelli di eccellenza sui 32 bit marchiati Sony. Permettetemi ora di chiudere con due noterelle,di cui una negativa, così ho qualcosa da scrivere nella scheda alla voce "peggior caratteristica". Nota negativa: l'arbitro mi lascia un po' perplesso. In base a come lo si imposta passa da una severità senza appello, con ammonizioni ed espulsioni a valanga, alla più totale cecità. Lo so, così aumenta il realismo nei confronti con gli arbitri italiani ma è anche vero che un minimo di coerenza non guasterebbe. Già mi vedo Sensi o Moggi che dopo aver perso una partita di ISS fanno dichiarazioni al veleno sulla soggezione psicologica degli arbitri Konami... Chiudiamo con la nota positiva (e davvero non potevo farne a meno). Le tipologie di campionati disputabili sono al limite del possibile. Tornei di tutti i tipi con nazionali e squadre di club del vecchio continente, coppe e mezzi campionati per chi non si vuole stancare. In determinati casi fanno la loro comparsa anche elementi manageriali, per esempio il campionato master (quello con le squadre di club) si inizia dalla serie B per progredire gradualmente.
Non c'è altro da dire. Compratelo, affittatelo o, soluzione top, trovate un amico che ce l'abbia, dato che il multiplayer è ovviamente più coinvolgente (e si può giocare anche in quattro!).

Lorenzo

Da dove iniziare? Beh! È ovvio, dall'introduzione. Splendida! Le animazioni sono incredibilmente dettagliate e la musica davvero suggestiva. Vi serviranno un paio di minuti per riprendervi dall'estasi prodotta dal filmato. Personalmente ho resettato la PlayStation almeno tre volte prima di passare al gioco vero e proprio. Il menu principale offre come al solito un'infinità di scelte, coppe, tornei, amichevoli, allenamenti e un vasto settore dedicato alle opzioni. Bando alle ciance, giochiamo! Nei primi minuti di gioco scordatevi di riuscire ad azzeccare anche solo un tiro in porta, un minimo di familiarità con i comandi é d'obbligo. La curva di apprendimento è ben calibrata, dovrete disputare almeno tre o quattro incontri prima di apprezzare appieno l'estrema giocabilità di ISS Pro Evolution 2. Durante le mie sfide con Lorenzo, con la debita deferenza che si deve ai caporedattori, ho notato che ogni giocatore risponde a propri schemi comportamentali, qualcuno più irruente nelle entrate, altri decisamente tranquilli e pacati. Ogni caratteristica dei calciatori è modificabile nel menù della configurazione delle squadre. E' anche possibile inventare e modellare un proprio "campione" personalizzato, altezza, peso, fisionomia, nazionalità, precisione, potenza, tecnica, elevazione, dribbling e... uff!!! Vabbè compratevi il gioco e provateli tutti.

Luca C.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	9

ISSTORY

I mille volti del calcio Konami

Non so se esista un gioco dalla genealogia più complessa di quella di ISS. Konami infatti ha sempre gestito i suoi giochi di calcio con due diversi team di sviluppo, producendo in parallelo la serie di Perfect Striker, precedentemente Perfect 11, per Nintendo (prima SNES e poi N64) e quella di Winning 11 per Playstation. I giochi giapponesi, poi, hanno sempre cambiato nome arrivando in Europa, dovendo presentare squadre e giocatori del vecchio continente. Il grado di confusione è così aumentato, mescolando gli originali giochi sotto il comun denominatore di International Superstar Soccer, di volta in volta battezzato Pro, Evolution, 2000, 98, Millenium e così via. Si aggiunga la licenza MLS sfruttata negli USA e il caos diventa completo. Nell'attesa di Winning Eleven 5 per PS2, ampiamente illustrato da Luca Agoglia tra le preview di questo numero, consiglio caldamente un salto sul sito http://www.alphalink.com.au/~warrior/ISSrealm.htm che offre una panoramica iperdettagliata della storia di ISS.

di Roberto Tanzi roberto@near.it

Dvd del mese

Introduzione

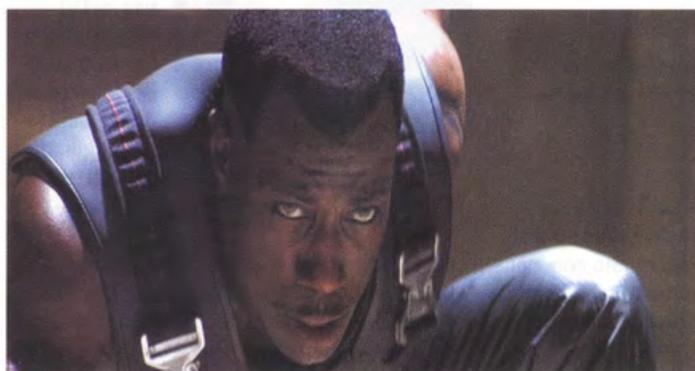
Per farvi compagnia nella rubrica che si occupa dello spazio home-video dedicato ai DVD, abbiamo scelto due titoli fortemente legati, anche se per motivi diversi, all'universo del videogame.
Sia Il collezionista di ossa che Blade, infatti, hanno più d'un legame con PC e PlayStation: l'attrice protagonista del primo, Angelina Jolie, sarà l'interprete cinematografica di Tomb Raider nei succinti panni di Lara Croft, sul set di un film che si preannuncia intrigante come le sue avventure digitali.
Il percorso di Blade invece, che ha trasformato la staticità bidimensionale del fumetto in una bruciante action video-cinematografica, chiude il cerchio di quello che nella prossima stagione cinematografica sembra essere il definitivo avvio dell'interscambio tra games e cinema. Un altro titolo cult miliardario come Resident Evil : Ground Zero sta per essere trasformato in un film con Milla Jovovich, ed è già nelle sale statunitensi la versione cinematografica di Dungeons & Dragons con Jeremy Irons e Thora Birch.
Fin qui con attori in carne e ossa, ma Final Fantasy – The Spirits Within di Hinorobu Sakaguchi con attori realizzati digitalmente può essere il giro di boa verso uno scenario futuro dove la filosofia visuale del videogioco, innestata sulla settima arte, è in grado di trasformare definitivamente il cinema in un forma di spettacolo profondamente diversa dall'odierna, dove la parola interazione diventerebbe d'uso comune.
Quello che inizia come una scelta puramente commerciale per sfruttare il bacino stramiliardario di questo settore ludico dell'intrattenimento rischia di cambiare radicalmente il modo di intendere lo spettacolo.

Il collezionista di ossa

La giovane recluta Amelia Donaghy (Angelina Jolie) trova casualmente il cadavere di un uomo. La teatrale e inquietante messa in scena del delitto, con l'assassino che ha volutamente lasciato dietro di sé tracce enigmatiche e ambigue, spingono la polizia a far ricorso alla mente prodigiosa di Lincoln Rhyme (Denzel Washington), brillante detective della scientifica e autore di apprezzati testi di criminologia, la cui carriera è stata spezzata da un gravissimo incidente che lo ha immobilizzato in un letto. Rhyme, che riesce a muovere solo la testa e il dito indice, sopravvive nel suo loft di Downtown Manhattan fra le premurose cure dell'infermiera Thelma (Queen Latifah) e i computer e le macchine che lo mantengono in vita e sono il suo unico contatto col mondo. Stanco di un'esistenza senza scopo, Rhyme sta per convincere il suo medico ad aiutarlo a scriverne la parola fine, ma le circostanze del delitto, gli indizi misteriosi, la mai sopita passione per la detection e soprattutto la conoscenza di Amelia, poliziotta dalle spiccate doti investigative, lo scuotono, spingendolo ad appassionarsi a un caso dai risvolti sorprendenti. Amelia diverrà il suo corpo e i suoi occhi proiettati su un mondo allontanato dalla sua infermità e fin troppo filtrato dalle apparecchiature ad alta tecnologia che lo circondano. Il tema del serial-killer, ormai luogo comune dell'industria cinematografica non solo statunitense (vedi da noi il recente Almost Blue di Infascelli), viene affrontato da Noyce facendo ricorso alle suggestioni del feuilleton ottocentesco. Si scoprirà infatti che per i suoi efferati delitti il killer si ispira ad una vecchia pubblicazione d'inizio Novecento, "Il collezionista di ossa" appunto, che descriveva minutamente, anche se in forma romanzata, una vecchia serie di delitti. Così fra gl'indizi d'epoca lasciati dall'omicida e le illustrazioni del libro, il regista veleggia più verso i casi misteriosi degli anni di Joe Petrosino che verso le moderne tecniche d'investigazione. L'atmosfera del film è comunque suggestiva, quasi che a dare smalto a pellicole come questa, che ha come precedenti Seven di David Fincher e Il collezionista di Gary Fleder, funzioni meglio quell'alone di sanguinario mistero che nel passato ha sempre fatto la fortuna del romanzo d'appendice. In più il duetto Jolie-Washington funziona. La neo poliziotta sul cui passato aleggia il fantasma di un padre, anch'egli poliziotto, morto suicida perché probabilmente oppresso dalla pesantezza di un mestiere troppo duro, e l'ex detective geniale e infaticabile cui la quadriplegia ispira pulsioni di morte finiscono per subire l'uno il carisma dell'altra e viceversa. Rhyme riuscirà a scacciare le idee suicide e Amelia a dare un senso alla propria vita.
Alla Jolie e a Washington fa da contorno una buona serie di comprimari tra cui Luis Guzmàn (Eddie Ortiz), la cantante rap Queen Latifah (Thelma), il divo televisivo del serial Sposati con figli Ed O'Neil (Paulie Sellitto) e, in un film come questo, non stupisce l'apparizione del grande vecchio dei serial-killer cinematografici, il Michael Rooker di Henry - Pioggia di sangue nelle vesti dell'ambiguo e fuorviante capitano Cheney. Noyce è un regista che, pur essendo specializzato in thriller di serie A con ottimi cast, raramente convince. Con Il collezionista di ossa (nel quale si ritaglia tra l'altro il cameo di un cliente della libreria antiquaria) tuttavia costruisce un noir abbastanza accattivante e stilisticamente raffinato che, pur non uscendo dalle convenzioni, si lascia vedere senza troppi intoppi riuscendo, almeno nella prima parte, a calamitare l'attenzione di chi guarda. Poi, come ormai troppo spesso accade nel cinema degli ultimi anni, la caduta è sul finale, sull'identità dell'assassino e sui motivi della fantasmagoria di crimini e cattiverie cui si è assistito (in questo caso una vendetta che ha qualcosa a che vedere con Il promontorio della paura di Scorsese). Manca, come al solito, lo spessore sociologico, il voler narrare le cose che vediamo attorno a noi senza averle prima veramente metabolizzate.
La buona colonna sonora di Craig Armstrong è al servizio degli elementi visivi della storia e li commenta con precisione e puntuale incisività. Sufficiente la dotazione dei contenuti speciali, sottotitolati in italiano, che comprende Trailer, un discreto Dietro le quinte, la possibilità del Commento del regista lungo tutto il film, un sintetico Profilo degli artisti.

Blade

Il diacono Frost e il cacciatore di vampiri Blade, personaggi della fortunata serie Marvel creata da Marv Wolfman & Gene Colan, sono migrati dalle pagine dei comics ai fotogrammi del cinema con la benedizione di Stan Lee (tra i produttori esecutivi).
È il 1967. Sulla terra convivono, più o meno pacificamente, due razze, quella degli uomini e quella dei vampiri. Blade (Wesley Snipes) è un "diurno", cioè il figlio di una donna umana contagiata prima del parto da un vampiro. Sopporta la luce del giorno però invecchia come gli uomini, è potente, invulnerabile ed è nero. Ancora oggi sono pochi i vampiri all black: il primo, il principe africano Manuwalde, è apparso sullo schermo solo nel 1972 in Blacula, interpretato dall'attore shakespeariano William Marshall. Frost (Stephen Dorff) invece è un "trasformato", non è nato vampiro ma lo è divenuto con il classico morso. Nella scala sociale dei principi della notte occupa un gradino sacerdotale inferiore, è un diacono appunto, e forse per questo soffre di manie di grandezza. In questo strano mondo, da migliaia di anni i vampiri hanno stretto un patto con gli umani, o meglio con i loro governanti. Un patto di non belligeranza in virtù del quale questa razza rapace, divenuta una sorta di lobby economico-mafiosa, è, in una certa misura, libera di cibarsi degli uomini in cambio dell'impunità e del silenzio sulla sua esistenza. Una condizione che ovviamente va stretta al diacono. Per questo Frost cerca di decifrare gli antichi manoscritti del libro di Erebus, una specie di bibbia dei vampiri pregna di profezie e della leggenda di La Magra, il Dio del Sangue, una fantomatica entità che, se correttamente evocata, favorirà l'avvento della definitiva supremazia dei vampiri sul genere umano. Ovviamente sarà un lotta, è il caso di dirlo, all'ultimo sangue tra vampiri buoni e cattivi, con raffiche di proiettili d'argento, katane di titanio, spray all'alliumsativum (a base di aglio per provocare shock anafilattico ai vampiri) e antidoti per placare la sete di sangue. Non molto di nuovo sotto il sole, se mi permettete il modo di dire visto che parliamo di individui altamente fotofobici. Però il film è godibile, con parecchia action di derivazione hongkonghese che è di gran moda vedere sempre più spesso sui nostri schermi (Blade però è del 1998, tempi ancora non troppo sospetti). I personaggi sono accattivanti e bene interpretati: il Frost di Stephen Dorff è asciutto e perfido al punto giusto, il tormento del Blade di Wesley Snipes non è mai di maniera (i due si sono aggiudicati anche un paio di premi: il Blockbusters Entertainment Award per il miglior attore e il miglior cattivo, e l'MTV Movie Award per il miglior cattivo), Udo Kier è un Dragonetti dalla discreta presenza. In più fa sempre piacere ritrovare, anche se in una produzione tutto sommato a low budget, una vecchia gloria del grande cinema come il sempre carismatico Kris Kristofferson e l'accattivante ex-regina del porno-movie Tracy Lord. In più Blade, e non mi sembra poco, precede di qualche tempo Matrix. L'abbigliamento di Snipes, i balzi prodigiosi da un palazzo all'altro, il ralenti dei proiettili e l'idea che il nostro mondo sia solo una facciata superficiale che nasconde la vera realtà rimandano direttamente al film dei fratelli Wachowski. Il londinese Stephen Norrington, già apprezzato curatore di effetti speciali e trucco in Greystoke, Aliens – Scontro finale, Alien 3 e Piramide di paura, per il quale ha ricevuto una nomination all'Oscar, prima di Blade (dove appare brevemente nelle vesti di una delle tante creature della notte) aveva girato il fantascientifico Death Machine, ancora inedito da noi. Sulla sua opera seconda non si è fatto sorprendere e si è circondato di buoni collaboratori come lo sceneggiatore di Dark City e Il corvo 2 David S. Goyer e il musicista Mark Isham per la colonna sonora. Il risultato è una pellicola al rosso sangue e al nero di tenebra divertente e ben ambientata, con sequenze d'azione brucianti come l'inizio nella discoteca-scannatoio o la lotta nel metrò. Il DVD propone un ottimo corredo di contenuti speciali, sottotitolati in italiano, che comprende La Magra, Realizzando Blade, Dietro le quinte, Trailer, Cast & Tecnici, tutti particolareggiati e di buon contenuto. Bella la grafica del menù interattivo con i rivoli di sangue che scorrono nel glifo verso l'opzione scelta.

di Andrea Corbella andrea.c@near.it

Dvd gallery

Dinosauri (Disney DVD)

La storia:

Sessantacinque milioni di anni fa, un iguanodonte di nome Aladar, separato dal suo branco quand'era solo un ovetto, viene allevato su una sperduta isola da un clan di lemuri. Un giorno una catastrofica pioggia di meteoriti fa sprofondare nel caos il mondo e tutti i suoi esseri viventi. Aladar e la sua famiglia adottiva iniziano così un viaggio che li porterà da quell'isola paradisiaca a cercare rifugio sulla terraferma.
Nell'era digitale i buoni sentimenti non bastano, da soli, per rendere convincente un film d'animazione. Disney ha così creato una nuova struttura di produzione degli effetti speciali con l'obiettivo di rendere questa, e altre storie che seguiranno nei prossimi anni, più accattivanti. L'obiettivo è stato centrato: la magia Disney si perpetuerà anche nel terzo millenio.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.1, inglese 5.1
Sottotitoli: italiano, inglese
Formato: 16:9, 1.85:1
(adatto a ogni tipo di TV)
Durata: 79'
Il Making Of, il video clip Orange Blue, altri documenti video su La Costruzione dei Dinosauri, gli Effetti Sonori, gli Effetti Speciali e altro ancora.

Conclusioni:

70.000 righe di codice elaborate (l'equivalente di un'enciclopedia di 25 volumi), 1.300 inquadrature di effetti speciali: i numeri di Dinosauri sono veramente impressionanti, ma gli incassi al cinema non sono stati paragonabili ad altri titoli Disney come, per esempio, Il Re Leone. L'idea dei dinosauri non è forse molto originale, sia il cinema sia la Tv l'hanno già sfruttata parecchio. Questo DVD è però un buon acquisto: la qualità del suono esalta l'eccellente colonna sonora e i contenuti Extra sono interessanti, educativi e adatti a toglierci ogni curiosità sulla realizzazione di questa mastodontica (è proprio il termine giusto) produzione disneyana.

Il patriota

La storia:

Siamo nel 1776. Benjamin Martin è uno stanco eroe del conflitto franco-indiano. Sposatosi e divenuto padre di sette figli, si è lasciato alle spalle il passato e ha iniziato a condurre una tranquilla vita familiare nella Carolina del Sud. Ma una nuova guerra, questa volta contro gli inglesi, incombe. Martin, rimasto vedovo, non ha nessuna intenzione di gettarsi di nuovo in battaglia. Il figlio Gabriel, nella sua esuberanza giovanile, non ha gli stessi dubbi del padre e decide di unirsi ai combattenti. Anche Benjamin non può fare a meno di condividere gli ideali dei ribelli e quando gli inglesi arrivano a minacciargli la famiglia decide di intervenire, mettendosi alla testa di una coraggiosa milizia.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.1, inglese 5.1
Sottotitoli: inglese, inglese e francese
Formato: 16:9, 2.35:1
(adatto a ogni tipo di TV)
Durata: 164'
Gli extra includono: Scene tagliate, Dietro le quinte, Arte concettuale del film e Galleria fotografica.

Conclusioni:

Girato proprio nei luoghi in cui si svolge la vicenda, Il Patriota è diretto da uno specialista di film d'azione. Le scene mozzafiato non mancano e sono tutt'uno con combattimenti ben orchestrati, eccellenti ricostruzioni delle battaglie storiche e straordinari effetti speciali. Non mancano nemmeno i sentimenti, e la storia è davvero ben scritta. Come sempre in ruoli di questo tipo, Gibson è molto carismatico. Il film ha però anche fatto scoprire al grande pubblico il giovane Heath Ledger, rivelatosi una piacevole sorpresa. Il Patriota è un mix ben riuscito di tutti gli ingredienti del cinema U.S.A., da qui il suo grande successo. La versione DVD è tecnicamente nella media e i contenuti Extra, pur non essendo eccezionali, sono comunque ben realizzati e abbondanti.

Le ragazze del Coyote Ugly

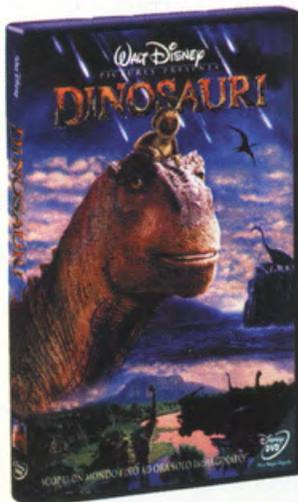
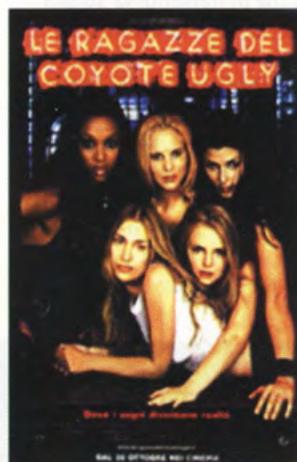
La storia:

La timida e innocente Violet si è trasferita a New York per inseguire il suo sogno: diventare autrice di canzoni. Ma la realtà si rivela più dura del previsto finché, per caso, Violet non trova lavoro come barista in uno dei locali più esclusivi e trasgressivi della città: il Coyote Ugly. Inizia così per lei, ragazza di provincia, la caccia ai sogni nella Grande Mela, insieme ad altre quattro ragazze che passano le serate in piedi sul bancone, servono drinks, provocano la folla in delirio e sono pronte a tutto per realizzare i loro desideri.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.1, inglese 5.1, francese 5.1
Sottotitoli: italiano, inglese, francese, greco, croato, sloveno.
Formato: 16:9, 2.35:1
(adatto a ogni tipo di TV)
Durata: 96'
Gli extra includono In cerca delle Star, Dietro le quinte, un video-clip Can't Fight the Moonlight, scene inedite, le canzoni del film e altro ancora.

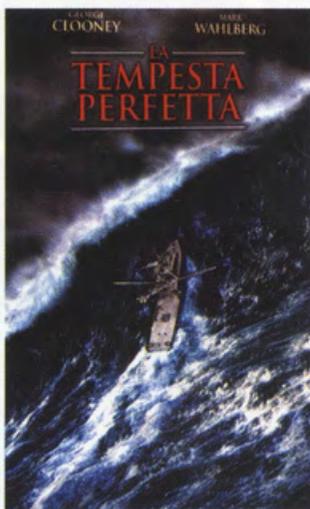
Conclusioni:

Dal produttore di Flashdance, Armageddon, The Rock e Top Gun, ecco una delle commedie più sexy, romantiche e divertenti degli ultimi

mesi. Una favola metropolitana con cinque bellissime promesse di Hollywood, un pizzico di eros, sentimento, divertimento e una colonna sonora DOC che include, tra gli altri, Inxs, Billy Idol, Lenny Kravitz e Gloria Gaynor. Questo film è caldamente consigliato a chi cerca il puro e spensierato entertainment, le belle ragazze e la musica esaltante.
Il DVD è ricco di contenuti speciali e tecnicamente ben fatto, ma diciamoci la verità: i veri contenuti moooolto speciali sono le cinque bellezze mozzafiato del bar più pazzo di New York!

La tempesta perfetta

La storia:

Il film racconta di un fatto realmente accaduto. Nel 1991, il giorno di Halloween, tre perturbazioni atmosferiche si incontrano e si uniscono. Nasce così la più grande tempesta della storia e l'equipaggio del peschereccio Andrea Gail dovrà affrontarla e cercare di sopravvivere. Dal regista de La Storia Infinita, Virus Letale, Air Force One e Nel Centro del mirino, lo straordinario racconto di uomini coraggiosi e disperati che devono lottare contro un fenomeno naturale tanto perfetto quanto terribile. L'ex E.R. George Clooney, adorato dalle donne di mezzo mondo, impersona ormai i ruoli più svariati con buoni risultati.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.1 EX, inglese 5.1 EX
Sottotitoli: italiano per non udenti, italiano, inglese, francese, spagnolo, tedesco, rumeno e bulgaro.
Formato: 16:9 anamorfico (adatto ad ogni tipo di TV).
Durata:
Gli extra includono: Commento del regista, Making Of, Storyboard Gallery con 239 foto, Testimoni della tempesta, Concezione artistica con commento del regista e altro ancora.

conclusioni:

Tratto da un best seller di Sebastian Junger, La Tempesta Perfetta è un film emozionante e avvincente, ricco di effetti speciali e con un cast artistico e tecnico di primissimo livello. Un DVD (ricchissimo di Extra) imperdibile per gli/le amanti del genere e di George Clooney. Questo è oltretutto il primo DVD introdotto in Italia con sistema audio 5.1 EX: compatibile con il 5.1, ma con in più un canale centrale posteriore.

X-Men

La storia:

In un presente un po' futuribile, in mezzo alle persone comuni vive un'intera schiera di mutanti: sono odiati, discriminati, fanno paura e hanno loro stessi paura. Alcuni di loro, gli X-Men, non restano nell'oblio, ma sotto la guida del Professor Xavier escono allo scoperto per difendere e proteggere chiunque abbia bisogno di aiuto. Tempesta, Wolverine e gli altri X-Men impareranno a controllare i loro poteri, a convivere con la diffidenza dei comuni mortali e lotteranno contro il perfido Magneto, deciso ad attuare un incredibile piano contro l'umanità.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.1, inglese 5.1
Sottotitoli: inglese
Formato: 16:9, 2.25:1
(adatto a ogni tipo di TV).
Durata: 104'
Gli extra includono: Scene tagliate, Dietro le quinte, Trailer cinematorafici, Interviste e Galleria fotografica.

conclusioni:

Per alcuni un evento imperdibile, per altri un discreto film di fantascienza. Certamente la produzione, gli effetti speciali e gli interpreti sono di prim'ordine, e la regia di Brian Synger (I soliti sospetti) è una garanzia.
I personaggi del famoso fumetto sono molto ben rappresentati, il DVD è di buona fattura e con molti contenuti speciali. Ma per chi non è un fan degli X-Men (da oltre vent'anni uno dei fumetti più venduti al mondo) forse la storia è poco interessante. Comunque sia, il film è stato uno dei maggiori successi della scorsa stagione cinematografica.

Autumn in New York

La storia:

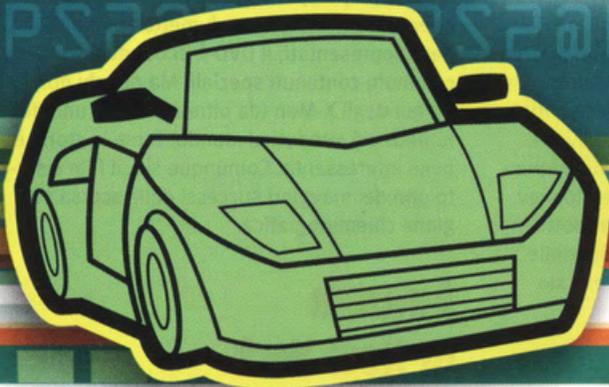
Una vicenda d'altri tempi ambientata nel frenetico mondo moderno. L'amore non ha limiti d'età, supera le convenzioni e va oltre gli stili di vita di donne indipendenti e orgogliosi scapoli che hanno paura dei legami. Autumn in New York racconta una di quelle storie d'amore che capitano forse una sola volta nella vita e durano magari solo il tempo di una stagione. Una storia dolce e allo stesso tempo amara, comunque intensa, che ci racconta i rischi che si corrono volendo vivere e amare davvero.

Extra e special features:

Lingua: italiano 5.0, inglese 5.0
Sottotitoli: italiano per non udenti.
Formato: 16:9, 1.85:1
(adatto a ogni tipo di TV)
Durata: 105'
Gli extra includono Backstage (sottotitolato), Trailer italiano, Interviste (sottotitolate) a regista e interpreti, Filmografie e note biografiche degli stessi e, infine, 4 spot telvisivi del film

conclusioni:

Un film che forse non diverrà un classico come Love Story, ma ben recitato e con una trama sufficientemente interessante. Per chi ama Richard o Winona, i sentimenti, le lacrime, i baci e gli addii. Gli Extra del Dvd sono nella media, la realizzazione tecnica è discreta, poteva essere migliore.

everything is new/
illustration by pixel pushers design
RIDGE RACER
WIPEOUT
TEKKEN
TWISTED METAL
TEKKENRIDGERACER

"old" again<<

Diamo un'occhiata a cinque classici Playstation che stanno per rinascere

Tutte le cose belle prima o poi finiscono, giusto? Beh, non quando si parla dei classici della Playstation. Twisted Metal, Wipeout, Tomb Raider, Ridge Racer non sono semplici blockbuster nati e cresciuti sulla PSX1, ma rappresentano i momenti più belli della storia della console. Però, invece di morire gloriosamente o semplicemente scomparire nel tramonto, tutte queste serie hanno continuato a perdere di mordente fino a quando hanno finito la benzina, come ad esempio Tomb Raider Chronicles o Twisted Metal 4.
Persino Shuhei Yoshida, vice presidente dello sviluppo dei prodotti di Sony, si è lamentato della realizzazione di TM3 e TM4 sviluppati dai 989 Studios. "Se fosse stato per me avrei chiesto ai produttori di spendere un po' più di tempo sui giochi per realizzarli meglio", afferma Yoshida.
Ma ci sono buone notizie: gli sviluppatori sembrano aver riconsiderato questi classici ora che stanno per atterrare sul pianeta PSX2.
Secondo Yoshida "i personaggi devono avere più appeal, e se si tratta di un gioco di simulazione deve esserci una maggiore attenzione al realismo".
In questo senso Core Design e Namco stanno cercando di risolvere i problemi principali dei loro giochi di punta, aggiungendo anche nuove caratteristiche. Dimenticate gli orrori tipo GameDay 2001 e vedrete che i più originali classici della Playstation ritroveranno nuova gagliardia sulla PSX2.

TOMB RAIDER

Notizie da casa Namco

Ridge Racer, Ace Combat e Tekken sono stati tra i primi giochi a sfruttare appieno l'hardware della Playstation 1, quindi non è stata una sorpresa che Ridge Racer 5 e Tekken Tag Tournament abbiano accompagnato il lancio della PSX2 in Giappone e negli States. E sebbene questi giochi possano non sembrare anni-luce avanti rispetto ai propri predecessori in termini di giocabilità, RRV e TTT hanno comunque delle caratteristiche interessanti.
Hajime Nakatani, general manager di Namco, ci ha detto che sarebbe impossibile convertire TTT per la PSX1, poiché il sistema non sarebbe in grado di gestire contemporaneamente i dati di due personaggi per giocatore senza richiedere tempi di caricamento biblici.
Per quanto riguarda Ridge Racer il team di sviluppo è riuscito a realizzare una grafica realistica adatta al controllo analogico che ha caratterizzato la serie fin dal secondo episodio.
Nakatani ci ha detto che il gioco online potrebbe rivelarsi importante per entrambe le serie. "Sarebbe fantastico se si potesse giocare a Tekken Tournament via internet, anche se per il momento è una cosa difficile da realizzare a causa delle attuali limitazioni di banda della Rete. Un picchiaduro come Tekken richiede tempismo, e a causa del lag sarebbe impossibile mantenere i suoi 60 fps. Giochi simili, attualmente disponibili sulla Rete, riescono appena a fornire una giocabilità soddisfacente".

Certo, Tekken Tag Tournament non avrà tracciato i nuovi confini della serie, ma Tekken 4 sta arrivando.

Tekken potrebbe anche utilizzare i tasti analogici della PSX2 per modificare le mosse in base alla forza con cui vengono sollecitati, caratteristica che il team non ha potuto introdurre in tempo in TTT. "I game-designer sono creature avide, tirano fuori idee innovative solo se dispongono di un nuovo sistema. La PSX2 è tra i migliori sistemi del momento, questo ci ha permesso di sviluppare ulteriormente le nostre idee e i nostri progetti. Ancora una volta ci sforzeremo di spingerci ai limiti dell'esaltazione videoludica", conclude il buon Hajime, "fino a quando una nuova piattaforma non ci permetterà di superarli".

Twisted Metal: Black

Ha il clima e il tempo del mondo reale, un sistema di combattimento più tosto, un'atmosfera dark "disturbante", i sedili a espulsione, ma tutto ciò non basta a descrivere Twisted Metal:Black, qualcosa di completamente diverso da quello che si possono aspettare i fan della serie.
In questo classico del combattimento tra macchine, atteso sulla PSX2 per l'inizio dell'estate, sarà possibile scegliere tra personaggi ormai familiari come Outlaw, Spectre, Sweet Tooth, Darkside e Calypso. E se siete dei sapientoni del mondo PSX2 avrete sentito che Incognito, lo sviluppatore, si avvale della collaborazione dei più importanti membri di Singletrac, il team che ha lavorato su Twisted Metal 1 e 2 prima che la serie cadesse a pezzi tra le mani dei 989 Studios.

"In tutta onestà non pensiamo che ci siano stati dei buoni giochi di combattimento tra macchine dopo TM2" dice Dave Jaffe, responsabile della Sony di Santa Monica e capo progettista di TM1, TM2 e TM: Black. "Ci sono stati giochi con buona grafica, ma nessuno che fosse veramente giocabile".
In realtà, cos'è che rende TM:Black così speciale? Molte cose, per esempio le arene, che aumentano con l'andare delle battaglie e sono più interattive che mai. (La vedi quella cisterna d'acqua laggiù? Distruggine i supporti e falla cadere in testa ai nemici!)
Il team di sviluppo sta implementando un nuovo schema per l'acquisizione dei nemici che aiuterà il giocatore a rintracciare gli avversari senza dover far completo affidamento sul solo radar. Il sistema di armi è spettacoloso.

"Questa volta abbiamo posto una maggiore enfasi sull'abilità, invece che sulle semplici armi fire-and-forget tipiche di altri giochi del genere", ci racconta il presidente Scott Campbell. "Per i nuovi giocatori è sempre facile prendere la mano, ma ci siamo dati da fare per rendere il realismo dei combattimenti simile a quella di Street Fighter 2".
Quel che è meglio è che Incognito sta riponendo la massima attenzione nel realizzare TM:Black; il gioco è in fase di sviluppo da più di un anno e mezzo e il team è nella fase di ottimizzazione.
Questo prodotto sarà attentamente equilibrato, e c'è da aspettarsi che sia nettamente meglio dei due episodi precedenti. "Twisted Metal:Black si avvale delle migliori meccaniche di gioco di TM1 (inseguimenti e combattimenti) e di TM2 (combinazioni di armi, dinamica dei veicoli e interazione con l'ambiente)" dice Campbell, "combinando il tutto infine con i nuovi elementi della giocabilità in modo da offrire un'esperienza di combattimento totale".

Wipeout Fusion

Tutte le nuove console hanno bisogno al loro lancio di un titolo di punta, ma gli uomini di oggi non erano che semplici poppanti quando il primo Wipeout uscì per la PSX1, ci erano cresciuti i primi peli puberali quando la successiva versione Wipeout XL arrivò sui loro sistemi.
Buone notizie per i novellini dell'antigravità: Wipeout Fusion per PSX2 è atteso per l'estate del 2001, sviluppato dallo stesso team che lavorò agli episodi precedenti (prima che fossero assorbiti da Sony Europa).
Ma le buone notizie non finiscono qui: il team non si limiterà a migliorare la grafica ma, come afferma Enda Carey, nuovo development manager di SCEE "ogni tracciato sfrutterà le nuove caratteristiche della PSX2, tra le innovazioni più importanti la possibilità di esguire loop a 360 gradi, avvitamenti, ecc. In ogni tracciato vi saranno delle scorciatoie e per scoprirne alcune a volte sarà indispensabile osservare i replay. I lettori più attenti noteranno inoltre che le piste sono sensibilmente più larghe rispetto agli episodi precedenti. Questo obbligherà il giocatore a

Tomb Raider: Next Generation

Ogni anno puoi aspettarti tre cose dal mondo dei videogiochi: le riedizioni dei soliti manageriali calcistici con i nomi dei giocatori cambiati in base ai trasferimenti del calciomercato, i soliti redattori di EGM che si prendono sbornie colossali all'E3, la solita uscita di un Tomb Raider con tanto di sosia di Lara Croft che occhieggia dalle copertine delle riviste.

Il modello del personaggio di Lara passerà da 400 poligoni a 4.500.

E scommetto che, chiunque voi siate, eccetto un redattore di EGM alcolizzato, la consuetudine che vi eccita di più è l'apparizione annuale di Lara.
Ormai da quattro anni i sequel di Lara Croft su Playstation (e, negli ultimi tempi, sul defunto Dreamcast) hanno aggiunto solo un po' di nuovi livelli, qualche nuovo enigma, una manciata di nuove mosse e non molto altro a una serie che incomincia a mostrare la corda: la maggior parte dei giocatori e di noi dotti criticoni sostiene infatti che il titolo ha finito le idee due uscite fa. Insomma, se c'è una serie che ha bisogno di un bel restyling, questa è sicuramente Tomb Raider.
Per fortuna anche gli sviluppatori della Core Design sembrano essersene accorti. Atteso per la fine del 2001 per PSX2, XBOX e forse anche per GameCube ("non lo escludiamo affatto, è una macchina grandiosa", dicono alla Core) Tomb Raider:Next Generation sembra possa indirizzare la serie in una nuova direzione; e per dimostrare che fanno sul serio, persino il nome potrebbe non essere lo stesso. "Probabilmente non si chiamerà Tomb Raider", ci ha detto Adrian Smith, gran capo della tribù degli sviluppatori Core Design in Inghilterra, "perché non appena uno dice Tomb Raider, la gente pensa: templi-tombe-battaglie-Lara con la pistola-Lara con gli shorts-Lara con la t-shirt, ma questo gioco sarà qualcosa di completamente differente, innovativo".
La Core ha una cifra di idee per farci reinnamorare di Lara, e le esamineremo tra breve. Ma prima la novità veramente importante della serie è che Tomb Raider:Next Generation... wow! avrà un nuovo tipo di controllo.
Invece dell'attuale sistema di movimento a griglia (spingi in avanti, lei si muove in avanti di una casella, spingi indietro, salta indietro di una casella), il nuovo gioco offrirà la piena libertà analogica. Così, come Mario in Super Mario 64, Lara sarà in grado di camminare in punta di piedi, passeggiare o correre in modo precisissimo. I controlli saranno fluidi e non rigidi e scattosi come nei primi cinque capitoli della serie.
Core intende inoltre portare Lara nel regno del divertimento a episodi. Questo non significa che tutte le future versioni di Tomb Raider saranno disponibili solo via internet. La parte principale del gioco sarà sempre in vendita ogni anno nei negozi, ma le avventure addizionali (episodi incentrati su personaggi diversi da Lara) saranno scaricabili ogni tre mesi circa. Un sacco di retroscena saranno inoltre disponibili online. Core sta ancora favoleggiando su come tutto ciò funzionerà, poiché Sony e Microsoft non hanno ancora stabilito definitivamente la propria strategia online, ma uno sceneggiatore professionista ha già redatto una bozza dei prossimi venti capitoli della vita di Lara in una sorta di Bibbia di Tomb Raider, e i nuovi giochi, che avranno un'atmosfera più dark, tenderanno ad assomigliare ad episodi di X-files, ricchi di finali aperti e misteri irrisolti.
"Finirete il gioco e vi direte: uhm, ho completato quell'avventura ma so che c'è qualcosa di più", afferma Smith, "cos'è successo a quel personaggio che ho incontrato, che cos'era quel rumore che ho sentito laggiù... e quelle cinque porte che non sono riuscito ad aprire? Arriverete al termine del gioco e vi accorgerete che avete risolto solo una parte di tutta l'avventura".

scegliere tra velocità e potenza, poiché sarà necessario virare verso i bordi del tracciato per scegliere gli oggetti più utili, rendendo il gioco più strategico" afferma Enda.
"Tra le migliorie più eclatanti, è stato risolto uno dei problemi delle versioni precedenti, l'attrito contro i bordi, e sarà possibile visualizzare contemporaneamente 16 veicoli su schermo in qualsiasi momento. Sarà inoltre supportata la modalità split-screen per due giocatori, ma non i collegamenti via cavo, almeno per questa volta.
La trama sarà un'altra caratteristica chiave in Wipeout fusion, mentre l'aspetto grafico non sarà realizzato da Designer's Republic ma da Good Technology, già creatore dei siti Audi, BBC e U2.

Power Tools

Prove su strada

Blue Thunder Racing Wheel

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
InterAct	PS2	129.000 c.a.

Questo è in assoluto il miglior volante per console che abbiamo mai potuto testare. Sia che lo assicuriate sotto le vostre gambe o che lo fissiate alla scrivania, la risposta dello sterzo risulterà sempre precisa e bilanciata. La resistenza del vibration feedback rende la guida estremamente realistica. Ottima anche la leva del cambio, molto simile a quella reale. Una particolarità interessante è stata adottata alla pedaliera. Sulla sinistra è stato aggiunto un pratico poggiapiedi per evitare che tutta la base possa scivolare. In occasione dell'uscita di GT3, il Blue Thunder potrebbe essere senza ombra di dubbio una validissima alternativa al volante previsto dalla Logitech.

www.interact-acc.com

8.5

Controller per PS2

Dual Force 2

Mad Catz •60.000 lire c.a.

Appena impugnato si intuisce subito che questo controller potrebbe essere il vincitore di questa sfida tra Joypad. Ciò è senz'altro dovuto al fatto che ricorda molto da vicino l'originale Dual Shock 2 Sony, nelle dimensioni e soprattutto nell'ergonomicità. Altre caratteristiche a suo favore sono indubbiamente il prezzo ragionevole e le funzioni di "macro" (combinazioni di tasti). Il cavo, purtroppo, è un po' troppo corto.

Punteggio: 8.0 su 10

PX4000

Saitek • 60.000 lire c.a.

Difficile stabilire quale fra il PX4000 e il Pad Mad Catz sia effettivamente il migliore. Entrambi sono a dir poco eccellenti, e ognuno di loro ha delle caratteristiche particolari e uniche. Il PX4000 ha dalla sua una calibrazione di precisione per i controlli analogici e una rotella per il throttle nella parte inferiore per regolare al meglio la velocità nei giochi di guida. La migliore caratteristica? Il cavo lungo 3 metri.

Punteggio: 8.5 su 10

Storm Chaser

InterAct • 60.000 lire c.a.

Se si osserva da vicino questo Pad della InterAct la prima cosa che salta all'occhio è quella di trovarsi di fronte ad una sorta di Bat-arma fantascientifica. Il problema è che la qualità del prodotto si rivela subito dopo appena sufficiente. E' un po' troppo grosso e scomodo, per di più sembra anche poco resistente. Non tutto però è mediocre, si evidenzia, infatti, una discreta personalizzazione dei controlli e un buon design. In commercio troverete sicuramente di meglio.

Punteggio: 6.0 su 10

Freedom Shock 2

Pelican Accessories • 99.000 lire c.a.

La tecnologia 900 MHz usata in questo controller permetterebbe teoricamente una vera e propria funzionalità "wireless". Purtroppo non è così. Qualche problemino fastidioso è ancora evidente. Se ci si allontana molto dalla PlayStation il joypad non riesce a trasmettere correttamente i dati al ricevitore. Inoltre il prezzo è troppo elevato e gli stick analogici sono troppo imprecisi.

Punteggio: 3.0 su 10

A/V Selector

Produttore	Sistema	Prezzo
Pelican	Tutti	60.000 c.a.

E' un commutatore audio video in stile PlayStation 2 con quattro ingressi e altrettanti selettori nella parte frontale. Le piccole targhette in plastica indicano quale sistema si sta utilizzando in quel momento. Non dovete fare altro che applicare ad ogni selettore quella corretta. Questa peculiarità è ciò che lo rende differente da tutti gli altri selettori A/V in commercio. E' fornito con le targhette per PlayStation, N64, Dreamcast, PlayStation 2, Gamecube, Xbox. Cinque ingressi, forse, sarebbero stati l'ideale.

www.pelicanacc.com

Multiplayer Adapter

Prodotto da	Sistema	Prezzo
InterAct	PS2	50.000 c.a.

Un multi-tap per cinque giocatori? Che diavolo sta succedendo? Questa è di sicuro una peculiarità abbastanza curiosa. Momentaneamente non esistono giochi che supportano il multiplayer a cinque. InterAct assicura che sta collaborando con alcuni sviluppatori nella speranza che venga incluso, nei loro prossimi titoli, l'opzione a cinque ed a dieci giocatori. Come adattatore per quattro joypad in ogni caso funziona egregiamente. E' un buon acquisto.

www.interact-acc.com

8MB Mem Card

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Mad Catz	PS2	60.000 c.a.

Due cose rendono questa Memory Card da 8Mb meritevole di considerazione: E' riconosciuta ufficialmente da Sony, (funzionerà quindi egregiamente con qualunque gioco) ed è più economica di quella offerta dal colosso giapponese. Solitamente consigliamo di acquistare la versione originale, questa volta, però, dobbiamo ricrederci ed ammettere che il prodotto non ha deluso nostre aspettative. Insomma, fa il suo lavoro e lo fa proprio bene. In aggiunta alle sue buone caratteristiche questa Memory Card viene corredata da una pratica custodia in plastica per i fanatici del multiplayer che vogliono potersi muovere con i propri salvataggi.

www.madcatz.com

TELECOMANDI DVD PER PS2

Master Remote

InterAct • 40.000 lire

Con questo elegante telecomando potete controllare la vostra PS2 ed un televisore. L'unità di ricezione non comprende la porta di Bypass per i joypad. Nota: Le prime versioni lamentavano un problema su due tasti con funzioni invertite.

Punteggio: 6.5 su 10

DVD Remote

InterAct • 30.000 lire

Questo telecomando è tale e quale al Master Remote analizzato a sinistra, ma senza la possibilità di controllare anche il televisore. Non ha il connettore passante per il joypad, eppure sarebbe così utile. Fortunatamente il prezzo è decisamente conveniente.

Punteggio 5.5 su 10

Wireless Remote

Mad Catz • 40.000 lire

Piuttosto lungo ed ingombrante, offre la possibilità di gestire la vostra PlayStation 2, il televisore e anche un videoregistratore. La configurazione non è complessa, ma crea ugualmente qualche grattacapo. Il connettore di Bypass per il Joypad aggiuntivo è compreso nel kit.

Punteggio 6 su 10

Wireless DVD Remote

Nyko • 40.000 lire

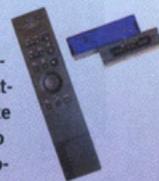
Molto simile ad un uovo, ha il bypass per il joypad e la possibilità di commutare "al volo" controller e telecomando. I minuscoli tasti Play e Stop, e il poco stabile connettore per i joypad sottraggono punti preziosi al giudizio globale.

Punteggio: 6.5 su 10

DVD Remote

Saitek • 40.000

Raffinato design per questo telecomando che si adatta splendidamente al resto del vostro arsenale di telecomandi A/V. La porta passante per il joypad funziona egregiamente ma qualche volta i tasti eseguono funzioni scorrette. Nota: Le prime versioni hanno avuto problemi con le funzioni di un paio di pulsanti. Stessa seccatura capitata con prodotti InterAct.

Punteggio: 7.5 su 10

Freestyler Board

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Thrustmaster	PS	140.000 c.a.

Ecco un'altra circostanza in cui è consigliabile usare il caro vecchio e fidato Dual Shock. Certo, questo Freestyler offre indubbiamente un maggiore realismo di gioco, ma i giochi sono stati sviluppati con e per il controller standard. Dopo qualche setup del sistema e personalizzazione dei comandi, la tavola risponde in modo più naturale. Il gioco comunque non vale la candela, in particolar modo se pensiamo al prezzo. Troppe sono le seccature che deve affrontare un giocatore medio. Passeranno in secondo piano solo se vi ritenete contemporaneamente sfegatati boarder e accaniti videogiocatori.

www.thrustmaster.com

4.0

DPS 5.1

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Boston Acoustics	PS2	1.200.000 c.a

In una parola, incredibile. Questo sistema 5.1 (cinque speaker più subwoofer) è compatibile Dolby Digital ed anche DTS. Adattabile a qualunque tipo di console e segnale audio è comunque consigliabile collegarlo all'uscita digitale ottica della PlayStation 2. Il kit offre alti cristallini e bassi molto potenti. Spremetelo a fondo con film e videogiochi, vedrete che non vi deluderà. Il telecomando può essere configurato per controllare il TV, il videoregistratore ed altre apparecchiature. Una cosa da notare: i satelliti usano speaker, cavi e connettori proprietari. Questo potrebbe non essere la scelta migliore per un eventuale upgrade del vostro impianto home theater. Resta inteso che in ogni caso la potenza erogata risulta più che sufficiente per una camera di normali dimensioni.

www.bostonacoustics.com

8.5

The DPS 5.1 can be purchased online from www.bostonacoustics.com

Panther DC

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Mad Catz	DC	94.000 c.a.

Guardando le immagini a fianco starete di sicuro pensando che il Panther DC, con la trackball e l'abbondante dotazione di pulsanti, potrebbe essere la soluzione ideale per giocare a tutti gli sparatutto in prima persona come Quake III e Half-life. Sfortunatamente non è così. Le decine di personalizzazioni ed i vari "tweak" non riescono ad eguagliare la naturale impostazione fornita dall'accoppiata mouse-tastiera. Persino il semplice Joypad del Dreamcast risulta più preciso ed equilibrato. Non fraintendete, il Panther funziona bene ma perché inventare un nuovo tipo di controller quando gli altri esistenti funzionano meglio? Se siete appassionati di giochi "di volo" allora questo accessorio si trasformerà in un vero e proprio gioiellino.

www.madcatz.com

5.0

First Aid Kit

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Nyko	GBC	60.000 c.a.

Nei negozi specializzati americani è praticamente andato a ruba. Non solo per la tanto apprezzata e premiata lampada da viaggio "power Worm Light" (ora anche con il connettore Link per partite in multiplayer) e la "hip" clip da attaccare alla cintura, ma anche per le svariate raffinatezze tecnologiche a corredo che trasformano il GameBoy in una vera e propria unità di gioco da assalto. A parte gli scherzi, questo kit è composto da una grande quantità di accessori di alta qualità.

www.nyko.com

Monster Brain

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Pelican	GBC	60.000 c.a.

Questo congegno per i "cheat" è specificatamente progettato per funzionare con Pokemon oro e argento per Game Boy. Vi trasformerà nel re di tutti gli allenatori. Il problema è che il gioco non è stato sviluppato per essere usato con questo "coso". Non rovinatevi sin dal principio il gusto di vincere lealmente. Supponiamo però che abbiate già terminato il gioco un paio di volte e messo insieme un bel po' di Pokemon, in questo caso allora sarebbe divertente avere a disposizione infinita energia, esperienza, soldi e tonnellate di altre opzioni interessanti. Questo Monster Brain funziona bene e senza intoppi, per di più l'interfaccia è progettata molto bene. Peccato che sia un po' caro.

www.pelicanacc.com

Bone Light

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Mad Catz	GBC	20.000 c.a.

Halloween è già passato da un pezzo, eppure Mad Catz non ha smesso di produrre questi orrendi add-on per Game Boy. Si aggiunge così un altro schifezza-light ai già celebri Worm Light, Cobra Light, Blob Light e aggeggi simili. E' stupido, ma in fondo (molto in fondo) divertente. Purtroppo è complicato da regolare e si sgancia troppo facilmente.

www.madcatz.com

Battery Puck

Produttore	System	Prezzo
Mad Catz	GBC	50.000 c.a.

Agganciate questo battery pack alla vostra cintura e il mondo intero potrebbe scambiarvi per un vero "tamarro". Diventerete i più fighi della zona dato che questo è l'unico kit che vi permette realmente di non appesantire oltremodo il vostro Game Boy Color. Certo, non sarà all'ultima moda, ma il design è di sicuro gradevole. Considerate anche il fatto che potrete godere di tre o quattro ore di gioco in più rispetto alla normale pile alcaline, datemi torto quando affermo che questo non è un particolare da sottovalutare. Il cavo che collega i due apparecchi non è molto lungo ma svolge ugualmente bene il proprio lavoro. Ancora una cosa: Non ho potuto vederlo ma Mad Catz offrirà, incluso nella confezione, una sorta di "tema" basato sulle avventure dei Pokemon. Banale operazione di marketing.

www.madcatz.com

Travel Pack

Prodotto da:	Sistema	Prezzo
Mad Catz	GBC	60.000

Anche se non impressionante come il suo concorrente offerto dalla provetta Nyko, include un paio di valide ed interessanti caratteristiche. Il porta batterie alato dona al GBC una sensazione di stabilità e solidità che raramente si riscontra in altre apparecchiature del genere. L'altra chicca è sicuramente la pratica custodia imbottita con la quale trasportare cartucce e accessori. Gli speaker amplificati e la lente di ingrandimento, invece, sono sostanzialmente superflui. Avete davvero bisogno di un GBC con un audio più forte di quello che normalmente può offrirvi? E soprattutto, avete davvero bisogno di una lente di ingrandimento "vecchio stile" agganciata sul vostro portatile? In entrambi i casi noi pensiamo di No.

www.madcatz.com

di Luca Carbone luca.c@near.it

Tips & Tricks

smuggler's run

PS2

Invisibilità
Per rendere la vostra macchina invisibile (ricordatevi che in ogni caso i poliziotti potranno ancora vedervi) basta mettere in pausa il gioco durante la partita e premere R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Se il codice immesso è corretto udirete un suono. Per ritornare alla condizione di visibilità normale basta reinserire lo stessa sequenza digitata in precedenza. Il trucco si resetta se iniziate una nuova missione.

Auto rimbalzante
Se volete far rimbalzare di su e giù la vostra automobile mettete in pausa il gioco e premete i seguenti tasti: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Udirete un suono che vi confermerà il corretto inserimento e rimarrete in questa condizione fino a che non completerete la missione o uscirete dal gioco.

Tutto a rallentatore
Per abilitare questo trucchetto mettete in pausa il gioco e premete: R2, L2, L1, R1, SX, SX, SX. Se il codice immesso è corretto udirete un suono. Per ritornare alla condizione di visibilità normale baste reinserire lo stessa sequenza digitata in precedenza. Il trucco si resetta se iniziate una nuova missione.

street fighter EX3

Sblocco Personaggi segreti

Completate con successo l'original mode con il vostro personaggio senza mai continuare e sbloccherete uno dei personaggi segreti. Altri potranno essere sbloccati ogni volta che completerete il gioco nel seguente ordine; Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, e infine Vulcano

PS2

Sblocco altri personaggi

Evil Ryu: finite il gioco in difficoltà normal o hard 8 volte con Ryu. Fatto ciò selezionate Ryu nel menu e tenete premuto select
Narrator Sakura: finite il gioco in difficoltà normal o hard 8 volte con Sakura. Fatto ciò selezionate Sakura nel menu e tenete premuto select
Bison 2: finite il gioco in difficoltà normal o hard 8 volte con Bison. Fatto ciò selezionate Bison nel menu e tenete premuto select

X-SQUAD

PS2

Codici di livello
Inserite i seguenti codici nella schermata iniziale e buon divertimento

LIVELLO	CODICE	RISULTATO
S. SEMPLICE	QUADRATO, CERCHIO, TRIANGOLO	Michaels 9mm, 99 clips
SERGENTE	TRIANGOLO, CERCHIO, QUADRATO	Taylor M82, nessun limite di peso, Micheals 9mm, 99 clips
TENENTE	R1, L2, L1, R2	Protezione a livello 2, Taylor M82, nessun limite di peso.
CAPITANO TRIANGOLO, R2	CERCHIO, R1, CERCHIO, L1, peso, Micheals 9mm, 99 clips	Taylor M82, radar, nessun limite di
MAGGIORE	L2, QUADRATO, R2, TRIANGOLO,	Protezione a livello 3, 3 sensori,
L1, CERCHIO, R1	Taylor M82, radar, nessun limite di peso, Micheals 9mm, 99 clips	
COLONNELLO	TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO, CERCHIO	Protezione a livello 3, 3 sensori, Taylor M82, radar, nessun limite di peso, Micheals 9mm, 99 clips
GENERALE	L1, L1, L2, L2 R1, R1, R2, R2	Protezione a livello 3, 3 sensori, radar, nessun limite di peso, livello intermedio dell'uso di tutte le armi, 99 clips.
MAESTRO X-SQUAD	CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, TRIANGOLO, QUADRATO, QUADRATO, QUADRATO, QUADRATO	Protezione a livello 3, 3 sensori, radar, nessun limite di peso, livello massimo dell'uso di tutte le armi, 99 clips

ONI

Cadute senza nessun danno

Cadute senza nessun danno
Quando cadete da una struttura molto alta premete il tasto L2 un attimo prima di toccare terra.
E' necessario un minimo di tempismo per eseguirlo correttamente.

Ford Racing

Tutte le auto

Inserite GIMMEGIMME e avrete tutte le auto a vostra disposizione

Phantasy Star Online

Artwork Nascosti

Mettete il disco di Phantasy Star Online dentro il vostro lettore del PC. Aprite la cartella chiamata Extra, al suo interno potrete trovare alcune immagini di diverse dimensioni.

Colore degli abiti nascosti

Iniziate un nuovo gioco e selezionate il vostro personaggio. Nella sezione per la scelta del nome inserite il codice corrispondente al vostro protagonista. Una volta inserito potrete selezionare due altri colori per i vostri abiti

personaggio	codice
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Hucast	RUUHANGBRT
Ramar	SOUDEGMKSG
Racat	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomarl	DNEAOHUHEK
Fonewm	ASUEBHEBUI
Fonewearl	XSYGSSHEOH

MDK 2

Kurt in Boxer

Tenendo premuto L + R pigiate X, X, Y, X nel menù principale

Matrix Mode

Per giocare con il Matrix Mode inserito (tipo Slow Motion), usate Max il cane e tenendo premuto il grilletto R schiacciate Su (Digital Pad) per quattro volte

Nightmare Creatures II

Eliminare la scritta "Pause" dallo schermo

Come la maggior parte dei giochi Dreamcast, se premete X + Y quando il gioco è in pausa, la scritta scomparirà.

Recupero Salute

Se siete stati appena massacrati e non credete di durare ancora a lungo, provate questo:
Tenete premuti X, Y, B
La barra di energia si ricaricherà da sola

Spyro: Year of the Dragon

Spyro in 2D

Per trasformare il simpatico draghetto in 2D, mettete il gioco in pausa e premete:
SX, DX, SX, DX, L1, R1, L1, R1, QUADRATO, CERCHIO
Per ritornare alla situazione normale basta reinserire nuovamente la sequenza

Drago Testone

Mettete in pausa il gioco e inserite:
SU, R1, SU, R1, SU, R1, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO
Per ritornare alla situazione normale basta reinserire nuovamente la sequenza

Credits del gioco

Dopo aver messo in pausa il gioco premete:
SX, DX, SX, DX, SX, DX, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, CERCHIO
Dopo aver visionato tutti i credits del gioco potrete ritornare tranquillamente a giocare

Spyro tutto nero

Mettete il gioco in pausa e premete:
SU, SX, GIU', DX, SU, QUADRATO, R1, R2, L1, L2, SU, DX, GIU', SX, SU, GIU'
Per ritornare alla situazione normale basta reinserire nuovamente la sequenza

Crash Bash Demo

Nella schermata iniziale tenete premuti:
L1 + R2 + QUADRATO.

Review

Questo Mese... niente commenti, per la seconda uscita di EGM: bastano e avanzano le 86 (ottantasei!!!) review elencate qui sotto, senza contare gli speciali su Phantasy Star, Shadow of Memories e ISS Pro Evo 2, giustamente elencati nella nostra top ten mensile.

La nostra Filosofia

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno o. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5.

Semplice, non vi pare?

I NOSTRI PREFERITI

#	Gioco	Editore
1	Phantasy Star Online (p. 58)	Sega
2	Paper Mario	Nintendo
3	Grandia II	Ubi Soft
4	ISS Pro Evolution 2 (p. 72)	Konami
5	Pokémon Puzzle Challenge	Nintendo
6	Shadow of Memories (p. 68)	Konami
7	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
8	Record of Lodoss War	Conspiracy
9	Banjo Tooie	Nintendo
10	Persona 2: Eternal Punishment	Atlus

Gli Award di EGM-Italia

Platinum: viene assegnata ai giochi che prendono 3 dieci, la migliore e più rara recensione che un gioco può avere.

Gold: viene assegnata ai giochi il cui punteggio medio è 9 o di più.

Silver: i giochi che hanno una media di almeno 8.

The Bouncer

Prodotto da: Square EA
Sviluppo: Dream Factory
Giocatori: 1-4
Supporti: Multi-tap
Miglior caratteristica: Un sacco di mosse d'attacco
Peggior caratteristica: Finisce subito
Web Site: www.squareusa.com

PS2

Quando Square ha mostrato la demo non giocabile di The Bouncer allo scorso E3 tutti siamo rimasti a dir poco delusi. E ora che abbiamo provato il gioco finito, la delusione non è scomparsa. Perché? Forse perché dopo tutto l'interesse cresciuto attorno al titolo fin da quando è stato annunciato, pensavo di metterci più di un'ora e mezzo per finirlo. Ho portato a termine il gioco quattro volte, ho tutti i personaggi al massimo delle caratteristiche, ho sbloccato tutte le mosse speciali e mi sembra di averlo rivoltato per benino, eppure il totale complessivo di ore di gioco (sequenze filmate a parte) non supera le dieci ore.
L'azione stile Final Fight è ottima e tocca le corde della nostalgia nel punto giusto. Però, prima di cominciare veramente a divertirsi, bisogna finire il gioco almeno due volte e sbloccare le mosse speciali. L'idea di base è che bisogna affrontare il gioco con tutti e tre i protagonisti per accedere ai passaggi alternativi della trama, a nuovi filmati di intermezzo e far crescere i propri personaggi. Dopodiché si possono utilizzare tutti i personaggi del gioco, sia buoni che cattivi, nelle modalità di combattimento a due o quattro giocatori... Un'opzione interessante, forse anche più divertente della modalità in singolo. Se però si considera la giocabilità ripetitiva del titolo e la sua limitata longevità, non si può non rimanere delusi. The Bouncer è probabilmente il miglior gioco d'azione che si sia visto su PS2 e la storia, per quanto corta, vi terrà incollati al televisore e vi spingerà a rigiocare il titolo più volte.

Jonathan 7.0

Se per la vostra PS2 cercate semplicemente un titolo per fare bella figura con gli amici, The Bouncer è il gioco che fa per voi. Graficamente è stupendo, impreziosito da colori accesi e da effetti speciali strepitosi. I personaggi, creati da Tetsuya Nomur, l'artista che ha dato vita agli eroi di Final Fantasy VII e VIII, prendono vita sullo schermo grazie a tocchi di classe come espressioni facciali e capelli animati. Cavoli, il gioco sfrutta addirittura la funzione analogica dei pulsanti del Dual Shock 2; più si premono a fondo i pulsanti, più forti sono i colpi. Purtroppo la giocabilità in sé risulta un po' piatta. Una volta acquisite le mosse speciali, i combattimenti perdono di ogni strategia e tutto si risolve in un continuo utilizzo delle techiche← speciali.

Crispin 6.0

In teoria questo gioco doveva essere fantastico. E sarebbe stato possibile distruggere gli scenari, raccogliere qualsiasi oggetto e usarlo come arma nei combattimenti. Ebbene, l'unica cosa che è rimasta sono i combattimenti... Scordiamoci le armi, scordiamoci gli scenari interattivi, scordiamoci tutto quello che ci avevano promesso. Che delusione!
Una delusione in qualche modo addolcita dalla grafica spettacolare (sia nei filmati che nelle riprese in tempo reale), che però non basta a sollevare le sorti del gioco. Già, perché la ciliegina sulla torta è che il titolo è incredibilmente corto e per finirlo ci vogliono meno di due ore. Certo, poi ci si può sbizzarrire con la modalità a quattro giocatori, ma il motore del gioco non è abbastanza valido da farci apprezzare questa opzione.

Joe Rybicki 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	7	5	8

F1 Championship Season 2001

Prodotto da: EA Sports
Sviluppo: EA Sports
Giocatori: 1-4
Supporti: Multitap
Miglior caratteristica: Ottimi effetti sonori
Peggior caratteristica: Intelligenza artificiale inesistente
Web Site: www.easports.com

PS2

Sicuramente la EA ha fatto dei grossi passi avanti, rispetto a NASCAR per PS2, ma rimane irrisolto un grave problema: l'intelligenza artificiale di F1 è spaventosa. Vero è che la prima curva di ogni Gran Premio è nel migliore dei casi una trappola, ma i piloti di F1 Season sono dei fifoni. Se giocate con la funzione danni disabilitata, potete infilarvi tranquillamente in mezzo al gruppo e uscire dalla curva nelle prime posizioni. I problemi della IA non finiscono qui. L'obiettivo segreto del gioco sembra essere quello di far vincere, nella simulazione, gli stessi piloti che hanno vinto il GP nella realtà. Piloti come Schumacher, per esempio, sono in grado di dare vita a rimonte ai limiti dell'incredibile. Infine, le vetture doppiate sono fin troppo combattive. Se avete dato un paio di giri a un avversario, questo non solo non vi concederà strada, ma, se cercate di superarlo posticipando la staccata, si comporterà come un pilota in lotta diretta per la posizione. In poche parole, dimenticatevi del realismo e preparatevi a lottare anche contro i doppiati.
Il comportamento degli avversari è davvero frustrante, soprattutto se si pensa che il sistema di guida è davvero ben fatto.
Considerato come gioco arcade, F1 non è tanto male. Anche perché rispetto a un arcade puro ha molti elementi di simulazione. Gli effetti sonori sono tra i migliori mai sentiti in un gioco di Formula 1. Peccato che l'IA non sia stata rifinita meglio. Si perde il realismo e il senso di competizione quando si ha di fronte un gioco che permette di tagliare intere sezioni di circuito senza incorrere in nessuna penalità. Imperdonabile!

Greg 6.5

Anche quest'anno la EA ha prodotto un discreto titolo di F1. La buona notizia è che non dovrete passare ore intere a ritoccare l'assetto della vettura. Si entra in pista e si dà gas. La parte prettamente simulativa è stata mitigata, a favore di una giocabilità più immediata. I fan sfegatati, a ogni modo, dovrebbero trovare le opzioni offerte più che soddisfacenti. La meccanica di gioco si assesta su ottimi livelli, ad eccezione del sistema di Intelligenza Artificiale. La sensazione di velocità convogliata dal gioco è buona e i livelli di difficoltà offrono una sfida più che accettabile. L'ultimo appunto va fatto al sonoro; non ho mai sentito un rumore di motore da F1 reso così realistico in un gioco.

Dean 7.0

Si tratta di un gioco bellissimo, dotato ottime trovate grafiche, ma, dopo aver giocato per ore in tutte le varie modalità posso tranquillamente affermare che l'IA lascia molto a desiderare. A meno di non chiamarsi Michael Schumacher, infatti, conviene iniziare il gioco ai livelli di difficoltà più bassi. Ed è qui che saltano fuori i problemi. Ai livelli più bassi i piloti si comportano come degli storditi. Guidano in pista come autisti della Domenica, in curva rallentano quasi fino a fermarsi e i compagni di scuderia non accennano al minimo lavoro di squadra. Che delusione.

John 5.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	9	6	7

Kengo: Master of Bushido

Prodotto da: Crave
Sviluppo: Lightweight
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: La modalità allenamento
Peggior caratteristica: Lo strano sistema di controllo
Web Site: www.cravegames.com

PS2

Kengo è stato sviluppato dalla Lightweight, lo stesso gruppo che ha creato Bushido Blade e il suo seguito... Eppure, dopo i primi due minuti passati con questo picchiaduro con armi non si direbbe. Diversi elementi che hanno reso Bushido Blade un gioco rivoluzionario sono stati omessi. Tanto per cominciare in Kengo mancano i colpi mortali. I lottatori hanno la solita barra di energia (che Bushido aveva eliminato) e gli avversari restano reattivi anche dopo colpi mortali... anche se cominciano a perdere lentamente sangue ed energia. Le arene di combattimento di Kengo sono molto più piccole e lineari rispetto a quelle di Bushido Blade. Ma a dir la verità, questo non è un difetto, visto che il sistema di controllo è piuttosto deludente. Purtroppo, infatti, la telecamera ha la pessima abitudine di ruotare attorno all'arena senza preavviso. La prospettiva sul vostro combattente continua a cambiare e non si sa mai quale pulsante premere per eseguire una mossa o muoversi. Peccato, perché il sistema di combattimento in sé è semplice ed elegante (un pulsante per l'attacco, uno per la parata, uno per bloccare e uno per le mosse speciali, mentre i pulsanti dorsali servono per le combo). La modalità in singolo vi permette di scegliere un combattente e un dojo e di affrontare una serie di prove e mini giochi per aumentare le sue capacità. Potenzialmente Kengo poteva essere il Gran Turismo dei picchiaduro. Invece si passa più tempo a combattere contro i controlli che gli avversari.

Crispin

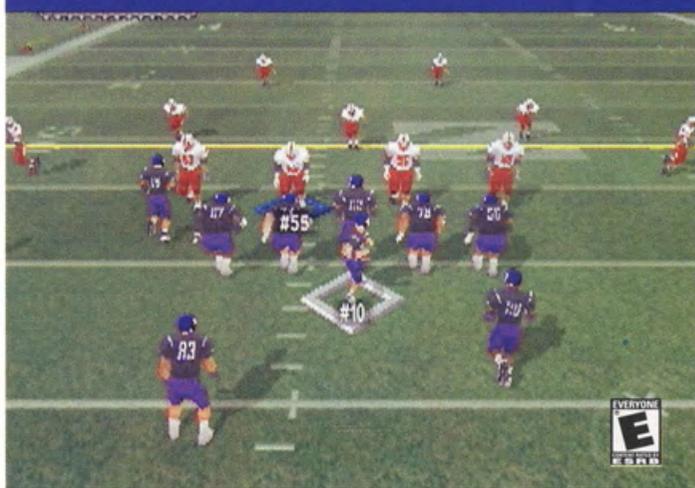
Non sono mai stato un fan dei picchiaduro con samurai come Bushido Blade. Kengo non è il genere di gioco che ti dà soddisfazioni già alle prime partite. Ci vogliono ore per perfezionare la tecnica e, sinceramente, non fa per me. Detto questo, bisogna sottolineare che i personaggi non sono belli quanto quelli di Dynasty Warriors 2, Onimusha o Tekken Tag Tournament. Tutti i dettagli sono andati a finire nelle arene, che sono davvero belle. Gli esercizi di allenamento sono divertenti (le prime volte) e danno al gioco un'atmosfera da Monster Rancher. Inoltre è possibile utilizzare i personaggi personalizzati nella modalità a due. I fan dei samurai potranno anche amare questo gioco, ma per me è un titolo appena decente.

Chris

Il paragone con Bushido Blade per Psone è scontato, ma l'allenamento della modalità singolo giocatore rende Kengo un gioco estremamente diverso. Questo titolo contiene le stesse meccaniche di gioco e la stessa filosofia di BB, ma non permette di mettere fuori uso braccia o gambe con colpi ben assestati. Le arene di gioco sono dei piccoli dojo e, anche se si tratta di spazi chiusi, lo spazio per attaccare, difendersi o ritirarsi strategicamente non manca. Alcuni tocchi di classe come gli avversari che vi seguono con lo sguardo o la possibilità di parare i colpi innalzano il valore di Kengo, ma non quanto basta per vincere la noia che subentra indipendentemente dalla modalità di gioco scelta.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	7	5

NCAA GameBreaker 2001

Prodotto da: 989 Sports
Sviluppo: Red Zone Interactive
Giocatori: 1-8
Supporti: Multi-Tap
Miglior caratteristica: Le animazioni degli interventi in tackle leggero
Peggior caratteristica: Tutti i bug
Web Site: www.989sports.com

PS2

Dopo il debutto di GameDay su PS2, c'era da aspettarsi che GameBreaker l'avrebbe seguito a ruota. Dopotutto condividono lo stesso motore di gioco, con la differenza che GameBreaker presenta le squadre di college. A parte questo, i miglioramenti nel gioco sono minimi. La cosa triste è che il maggiore tempo di sviluppo poteva essere sfruttato per tirare fuori qualcosa di meglio. Così com'è, il gioco è pieno di difetti. Uno dei più gravi è il sistema per la rilevazione delle collisioni. Il problema non è tanto evidente durante il gioco normale, ma i replay a volte mostrano i giocatori che si attraversano come fantasmi. Cercare di placcare il quarterback prima del lancio è praticamente impossibile. Tutti questi problemi si potevano risolvere con una revisione più accurata del motore di gioco. Ancora più tragici sono i difetti della IA, che permettono di beffare la difesa avversaria. L'esempio più eclatante è sul ritorno del calcio. Sul calcio i giocatori avversari finiscono per mettersi in fila indiana e inseguono il portatore di palla come un trenino, permettendogli di fare yard su yard. Questo problema in particolare è dovuto in parte allo scatto troppo potente dei giocatori e in parte alla gestione della IA. Il sistema di IA gestisce i giocatori tutti insieme, invece che singolarmente.

A conti fatti, questo titolo è giocabile, ma non abbastanza duraturo. Se cercate un'alternativa al footbal professionistico di Madden e volete provare le squadre del college, aspettate che esca NCAA Footbal della EA.

Dean

La 989 Sports sembra essersi specializzata nel creare giochi disastrosi per PS2. Prima di provare questo titolo pensavo che GameDay fosse il gioco per PS2 più deludente mai uscito, ma GameBreaker è in lizza per rubargli il posto. La lista di cose stupide che accadono durante le azioni è infinita: le animazioni dei giocatori sono altalenanti, la schermata per chiamare gli schemi è pessima, la grafica è sotto la media e, ciliegina sulla torta, i ricevitori scappano via dalla palla nei lanci in profondità, causando intercetti a catena. Ok, è vero che si tratta dell'unica simulazione di football da college disponibile per PS2, ma non la comprerei nemmeno morto.

Kraig

Beh, i 989 hanno azzeccato una sola cosa in questo gioco... il titolo. GameBreaker è perfetto come nome, perché è una gran rottura. Le formazioni poco accurate e sorpassate sono un difetto perdonabile, ma riproporre il pessimo motore di gioco di GameDay è da denuncia. Non c'è niente di peggio che vedere i difensori attraversare il portatore di palla o, peggio ancora, scappare via da esso. E le animazioni? I ricevitori si comportano come se dovessero afferrare la palla anche quando il lancio è completamente fuori misura! L'unico aspetto positivo è che GameBreaker ha meno bug di GameDay. Positivo fino a un certo punto, però, perché GameDay mi faceva sbellicare con le sue imprecisioni. Evitate GameBreaker e tutti le simulazioni sportive dei 989 fino a nuovo ordine.

Dan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	3	4

NCAA Final Four 2001

Prodotto da: 989 Sports
Sviluppo: Killer Game
Giocatori: 1-8
Supporti: Multi-tap
Miglior caratteristica: Autodifesa
Peggior caratteristica: Intelligenza Artificiale
Web Site: www.989sports.com

PS2

Comincio a pensare che gli 989 abbiano una bella faccia tosta. Prima GameDay (e GameBreaker) e ora questo. Giocando a questo titolo, una frase continuava a riecheggiarmi nel cervello: "fateli smettere!". Suvvia, questi titoli offrono meno giocabilità e divertimento di qualsiasi cosa vista finora. Per farla breve vi dico che questa simulazione di basket è la peggiore che ci sia in circolazione. So che non basta questa affermazione per trovare il vostro appoggio. Volete i dettagli? Bene, cominciamo col dire che le animazioni sono ridicole e assolutamente inverosimili. Sembrano buttate lì da qualcuno completamente all'oscuro delle regole base del basket. Già, proprio così. Basta vedere come i giocatori all'attacco se ne stanno tranquillamente in area per 5, 10 secondi. I movimenti dei giocatori, poi, sono scadenti e le azioni più importanti (stoppate e rimbalzi) mancano quasi completamente. Gli stadi sono spogli all'inverosimile e non rendono affatto l'atmosfera delle partite del college. Stenterete a crederlo, ma i giochi per PS2 dei 989 sono peggiori di quelli per PSOne. Credetemi, se vi è piaciuto Final Four 2001 per PSOne, vi sentirete traditi da questa versione. Non si tratta dello stesso gioco con una grafica migliore. Anche se discutibile, questa soluzione sarebbe stata migliore rispetto alla qualità del prodotto finito.

Dan 2.0

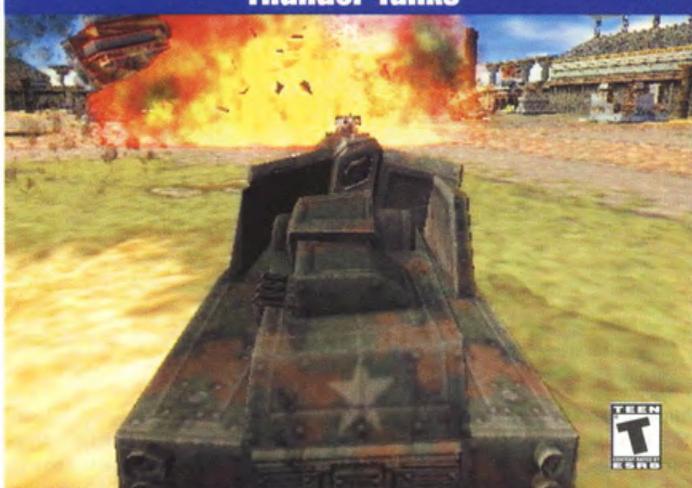
Come nei vecchi giochi NBA Live, questo titolo presenta grossi problemi con la difesa. Contro il computer il gioco si risolve in una serie di schiacciate a canestro, piuttosto che in un lavoro di squadra. Si tratta semplicemente di attraversare il campo usando il turbo, scansare i difensori immobili e saltare a canestro. Vi chiederete se ai livelli più difficili questi trucchetti non possono essere usati. Purtroppo non è così. L'unica cosa che cambia è che aumentano le palle rubate e le stoppate. Passando ai lati positivi, bisogna ammettere che la modalità multiplayer offre un'esperienza migliore. Un plauso va fatto anche alle inquadrature, che funzionano ottimamente, e alle cheerleader che sono veramente carine.

Dean 5.0

Come per le altre simulazioni sportive per PS2 dei 989, anche questa delude le aspettative. è tra i giochi peggiori visti su PS2, ma almeno è un po' meglio di GameDay e GameBreaker. La giocabilità è discreta: i giocatori si muovono bene e il sistema di controllo è piuttosto buono. A volte le animazioni dei giocatori sono scarse e c'è qualche problema con i rimbalzi, ma questi sono difetti trascurabili. Il vero problema del gioco è la sua mancanza di profondità e di coinvolgimento. La folla è freddina e gli effetti sonori sono poco appassionanti. Ma dopotutto, chi può biasimare questa folla virtuale? Il gioco è noioso e la folla si comporta di conseguenza.

Kraig 3.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	ORIGINALITA'
5	4	3	4

World Destruction League: Thunder Tanks

Prodotto da: 3DO
Sviluppo: 3DO
Giocatori: 1-4
Supporti: Multitap
Miglior caratteristica: Esplosioni d'effetto
Peggior caratteristica: Arene poco varie
Web Site: www.3do.com

PS2

La versione PSOne di questo titolo non era niente di eccezionale. Perché 3DO avrebbe dovuto produrre una nuova edizione? Una rapida occhiata alla versione PS2 ci fornisce la risposta. Migliorando sensibilmente il reparto grafico, aumentando la velocità e inserendo la modalità multigiocatore a quattro, un titolo appena accettabile diventa la star di una serata tra amici. E' vero, non possiede la longevità infinita di un TimeSplitters, ma chi è in grado di superare questo sparatutto?
Nel suo genere WDL è molto più appetibile per i giocatori casuali rispetto a uno sparatutto. Se vi ritrovate con un gruppo di amici e non tutti sono dei videogiocatori incalliti, questo titolo è l'ideale. La giocabilità sfrutta uno dei desideri più diffusi dell'animo umano: far saltare in aria le cose. Qualsiasi edificio, veicolo o monumento può essere distrutto e ogni volta che si fa piazza pulita si viene ripagati con esplosioni fantastiche. Le armi speciali sono grandiose e danno vita a effetti spettacolari. La modalità in singolo, purtroppo è scarsa. Ci ho giocato per un paio d'ore e non mi sono divertito granchè. Certo, si tratta di un grosso difetto, ma non così grave. Certi giochi nascono per essere fruiti in compagnia. Detto questo, va aggiunto che potreste stufarvi di WDL in un paio di mesi. Il sistema di gioco non offre molta profondità e le arene sono poco varie. Resta comunque una valida alternativa nell'attesa di Twisted Metal: Black.

Ethan 7.0

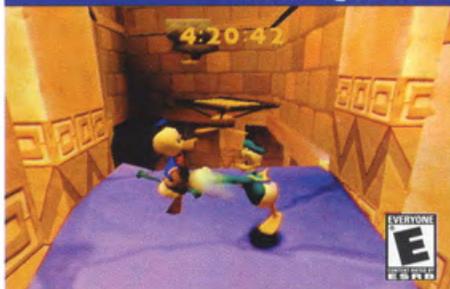
La versione per PSOne di Thunder Tanks era scarsina. Questa nuova proposta per PS2 sembra un gioco radicalmente diverso e molto più interessante. La grafica è buona e pulita. Si riesce sempre a capire cosa succede nelle arene. Il consiglio è di evitare del tutto la modalità in singolo e di fiondarsi direttamente nel multigiocatore. Certo, l'orrendo commento parlato di sottofondo è divertente quanto un'unghia incarnita, ma l'azione, la grafica discreta e il vasto arsenale di armi rendono WDLTT un titolo da godersi per parecchie sere di fila. Dovrebbe bastare a tenerci occupati fino all'uscita di TM: Black.

Jonathan 6.5

Cavoli, che gioco! Carri Armati enormi, potenti e cattivissimi. Edifici che vanno in pezzi e distruzioni totali e indiscriminate. Ecco cos'è WDL. E proprio quando pensate di aver visto tutto, entra in scena il bombardamento nucleare e finalmente capite perché avete acquistato la PS2. WDL racchiude in sé tutto ciò che mi piace nei videogiochi: giocabilità semplice e distruzione indiscriminata di tutti gli oggetti su schermo. WDL non è un titolo originale e non pretende di essere innovativo. Pesca a piene mani dai giochi multigiocatore e riadatta il tutto con l'aggiunta di carri armati e di esplosioni fantastiche. Con tutte le sue modalità e i suoi segreti, WDL dovrebbe tenervi impegnati per parecchio tempo.

Kraig 8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	8

Donald Duck: Goin' Quackers

Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: Ubi Soft
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.ubisoft.it
Miglior caratteristica: Grafica pulita e buone animazioni
Peggior caratteristica: Pochi livelli

PS2

Prima di lanciare il gioco sulla PS2 pensavo che sarebbe stato il solito Goin' Quackers che avevo già giocato. Fortunatamente si tratta di una versione radicalmente diversa rispetto a quelle che ho provato su PS, DC e N64, anche se condivide la stessa trama e gli stessi boss di fine livello. Il design dei livelli è completamente nuovo, con nuovi oggetti da raccogliere al posto delle stelle, mosse speciali da imparare (come l'invincibilità) e un sacco di nuovi nemici. Quindi, anche se avete provato le altre versioni, vale la pena di dare un'occhiata anche a questa. Ubi Soft è riuscita persino a elevare il livello di difficoltà e, per quanto il gioco sia rimasto corto, portarlo a termine non sarà uno scherzo. Perché non hanno aggiunto anche nuovi scenari? Chissà. Comunque le sfide per le mosse speciali e le prove a tempo aiutano a mantenere vivo l'interesse anche a gioco completato. Le animazioni 3D dei personaggi sono fantastiche, molto migliori di quelle per Dreamcast, specialmente le mosse speciali di Paperino. La musica è passabile, ma il doppiaggio è sorprendente. Inoltre è uno dei pochi piattaforme disponibili per PS2, quindi, se cercate un buon titolo da noleggiare, questo vi assicurerà qualche giorno di divertimento spassionato.

Chris

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	5	3

RC Revenge Pro

Prodotto da: Acclaim
Sviluppo: Acclaim Studios
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Varietà di circuiti e macchine
Peggior caratteristica: Manca la modalità a quattro

PS2

L'offerta di giochi di kart è molto varia sul mercato e la PS2 non comincia male con questo titolo. La forza di questo gioco è nella scelta dei veicoli. Si possono scegliere macchine normali, camion e persino barche, per un totale di 30 mezzi differenti. Tra i veicoli da sbloccare troviamo addirittuara una nave spaziale e un teschio! Le gare coinvolgono fino a otto mezzi in contemporanea e su schermo la sfida può diventare davvero adrenalinica quando cominciano a volare i primi colpi. Il sistema di controllo e la velocità di gioco sono buoni, ma a volte l'azione sembra un po' troppo lenta per un gioco di kart, soprattutto quando le armi cominciano a fare i loro effetti. In alcuni circuiti la velocità cala vistosamente, mentre in altri gli oggetti sullo sfondo (come la seppia gigante) sembrano animati male. Gli sviluppatori sembrano aver cercato di spingere la PS2 ai limiti, ma quello che si vede su schermo è solo un pallido esempio della potenza della macchina Sony. Viene da pensare, quindi, che il gioco sia stato confezionato in fretta e furia... questo spiegherebbe anche l'assenza della modalità a quattro giocatori. L'editor dei circuiti, però, porta una ventata di novità al genere.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	5	8

ESPN NBA 2Night

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami
Giocatori: 1-8
Supporti: Multi-tap

Web Site: www.konami.com
Miglior caratteristica: Grafica incredibilmente definita
Peggior caratteristica: I passaggi con la "palla medica"

PS2

La licenza ESPN servirà a poco alla Konami se non riescono a sfruttarla con giochi di qualità. NBA 2Night per PS2 è un passo avanti rispetto alla versione per Dreamcast, ma manca lo stesso della giocabilità necessaria a farlo decollare. Gli schemi di passaggio sono privi di fantasia e di spettacolarità, visto che i giocatori sembrano passarsi la palla come fosse un sacco di patate. La difesa è frustrante per gli inutili tentativi dei vostri atleti di rubar palla. L'impressione è che tentino di falciare il braccio dell'avversario, piuttosto che prendergli la palla. Inoltre il computer è in grado di bloccarvi alla grande, vista la lentezza delle animazioni nei tiri a canestro. Nonostante questi difetti, il gioco ha del potenziale. La grafica è davvero ottima e le presentazioni stupende. Le opzioni e i menu di personalizzazione non sono all'altezza degli standard EA, ma le funzioni base ci sono tutte. Un ultimo avvertimento: non comprate questo gioco se intendete giocare in singolo. L'intelligenza artificiale è scarsa. Anzi, a dirla tutta, fate a meno di comprarlo, 'sto gioco. Noleggiatelo e basta.

Dan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	4	4

Super Bust-A-Move

Prodotto da: Acclaim
Sviluppo: Taito
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Le nuove modalità 1 contro 1
Peggior caratteristica: Le voci noiose

PS2

Ci devono essere state almeno 7943 incarnazioni di Bust-A-Move negli ultimi anni, su tutti i sistemi, dal Neo-Geo al Saturn, per cui si può capire come la nuova versione PS2 non discuta gli elementi fondamentali del gioco. Quello che Super BAM si limita a fare è offrire una raccolta di tutti i piccoli extra che le edizioni passate hanno inserito nel gioco, aggiungendone un paio di nuovi e confezionando il tutto con un brillante pacchetto di grafica pulita e precisa. Palle che esplodono colorando tutto quello che le circonda del medesimo colore, piccole palline che s'ingrossano durante gli scontri, ci sono poi tutti i nuovi trucchi per spenderci ancora parole. C'è un numero enorme di puzzle per il giocatore (classici e non) più una nuova modalità contro il computer e ben tre nuove opzioni di uno contro uno. La scelta del personaggio nell'uno contro uno è fondamentale, visto che ogni personaggio ha la propria scelta di palle con cui stendere gli avversari. Naturalmente la PS2 potrebbe fare girare almemo 5 Super Bust-A-Move e avere ancora della memoria libera, ma dopotutto questo è un gioco di puzzle, ed è anche valido.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	6	7	8

NBA Live 2001

Prodotto da:	Electronic Arts
Sviluppo:	EA Sports
Giocatori:	1-8
Supporti:	Multi-tap
Miglior caratteristica:	Il gioco uno a uno
Peggior caratteristica:	Grafica non pulita
Web Site:	www.easports.com

PS2

Finora non ci si può lamentare. Il primo tentativo della EA di portare il basket su PS2 risulta piuttosto impressionante e lascia ben sperare per il futuro della licenza NBA. La grafica è stupenda, anche se non si allontana molto da quella vista su NBA 2K1 per Dreamcast. Tra le opzioni di spicco troviamo una caterva di animazioni, i volti renderizzati dei giocatori e un sacco di tocchi di classe accessori, come le danze di vittoria a bordo campo. Visivamente il gioco riesce a ricreare più di ogni altro la sensazione di trovarsi in una partita di basket. Questo finché non si comincia a giocare. Nonostante la quantità di animazioni, infatti, i giocatori si muovono per il campo come degli automi imbranati. Forse sarebbe stato meglio sacrificare l'animazione in motion capture a favore di un controllo più accurato, visto che ogni volta che si preme un pulsante bisogna aspettare che l'atleta porti a termine la sua mossa, prima di riprenderne il controllo.

Le opzioni disponibili, come di norma con questi giochi su licenza, sono da urlo. La modalità uno contro uno (che vi permette di controllare atleti mitici come Jordan) è semplicemente irresistibile e, per certi versi, persino migliore della modalità cinque contro cinque. Tra le opzioni c'è la possibilità di affrontare l'intero campionato, con tutte le funzioni del caso.

A conti fatti, EA ha preferito l'aspetto estetico del gioco alla sua meccanica: il risultato è un gioco visivamente incredibile, ma discreto in termini di giocabilità. NBA Live 2001 è un ottimo gioco, ma con una maggiore attenzione alla fluidità delle animazioni sarebbe potuto essere un vero capolavoro. **Kraig**

8.0

Insomma è bello, si gioca bene e mantiene tutta l'atmosfera del campionato NBA. Questo non toglie che mi abbia deluso. Sembra più una versione rivista e corretta della controparte per PSOne, piuttosto che un titolo spettacolare per PS2. Volete sapere perché? Beh, la maggior parte del dettaglio grafico si perde non appena si setta la telecamera a un livello che renda possibile giocare. Le inquadrature strette, infatti, non danno la visuale d'insieme del campo ed essendo poco funzionali al gioco devono per forza essere sostituite con riprese più ampie.

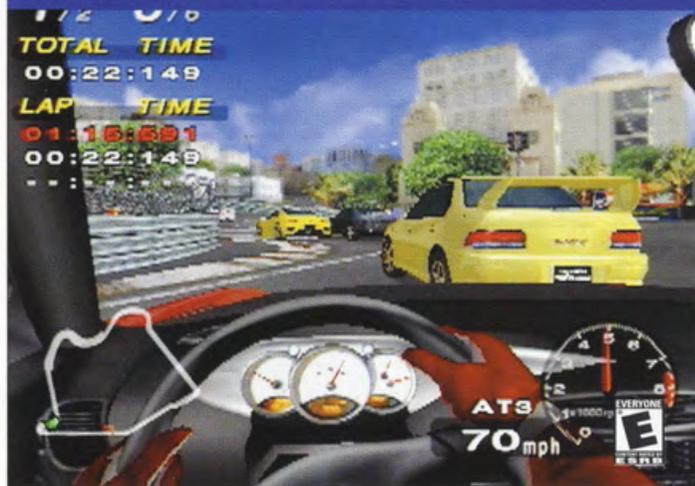
I fan del basket, a ogni modo, dovrebbero essere soddisfatti da questo titolo, visto che, come ho già detto, riesce a riproporre le atmosfere del basket giocato. **Dean**

7.0

Da utente PS2 devo dire che NBA Live è finora il peggior titolo della EA Sports uscito per la nostra console. Il problema di fondo è che Live 2001 non diverte. I giocatori sembrano figure eteree prive di peso e, premendo il tasto di scatto, schizzano via come biglie impazzite. E poi in base a quale criterio i tiri centrano il canestro? Non mi ritengo un incapace totale, eppure fare canestro in NBA Live 2001 è davvero difficile. Forse le difficoltà che ho incontrato erano date dal fatto che i miei atleti non seguivano mai i miei comandi e si limitavano a portare a termine le loro stupide animazioni. Può darsi. Questo è un difetto, l'altro è che il gioco dà l'impressione di non essere rifinito a dovere. Se cercate la simulazione di basket per la nuova generazione di console, date un'occhiata a NBA 2K1. **Dan**

6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	ORIGINALITA'
7	7	6	7

Driving Emotion Type-S

Prodotto da:	Square EA
Sviluppo:	Escape
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock 2
Miglior caratteristica:	Un sacco di macchine su licenza
Peggior caratteristica:	Si guida da schifo
Web Site:	www.squaresoft.com

PS2

Questa recensione ha messo a dura prova il mio nutrito vocabolario. Ho dovuto dare fondo a tutti i miei aggettivi per esprimere la frustrazione provata giocando a Type-S. E ancora rimane irrisolto il dubbio di fondo: perché Square si è messa in testa di esplorare altri generi di giochi? Una volta ogni tanto, deviare dai giochi di ruolo, gli fa bene, ma molto più spesso cannano alla grande. Ok, forse sono stato troppo duro. Dopotutto Driving Emotion ha i suoi meriti. Contiene dei bei modelli di macchine e un buon motore grafico (anche se ricorda troppo la prima generazione di giochi per PS2). I circuiti sono piuttosto vari e le opzioni per la messa a punto riescono a soddisfare i giocatori più smanettoni. O meglio, ci riescono finché non ci si rende conto che qualsiasi modifica apportata non cambia l'impressione che la vostra vettura non ha alcuna tenuta sull'asfalto. Le ruote posteriori non tengono e come risultato si passa la maggior parte della gara a correggere la traiettoria della propria macchina. Questo difetto è imperdonabile in un titolo di corse e la frustrazione che se ne ricava fa venir voglia di abbandonare il gioco già alle prime battute. La cosa ironica è che sbloccando le macchine migliori (specialmente le Boxter), il gioco diventa fin troppo facile. Sempre che nel frattempo vi siate abituati al pessimo sistema di controllo. In parole povere il giudizio finale è questo: se avete rivoltato GT2 o Sega GT, e pensate di aver assolutamente bisogno di un titolo di corse nell'attesa di GT3, Type-S potrebbe anche piacervi. Io vi consiglio di aspettare. **Greg**

6.0

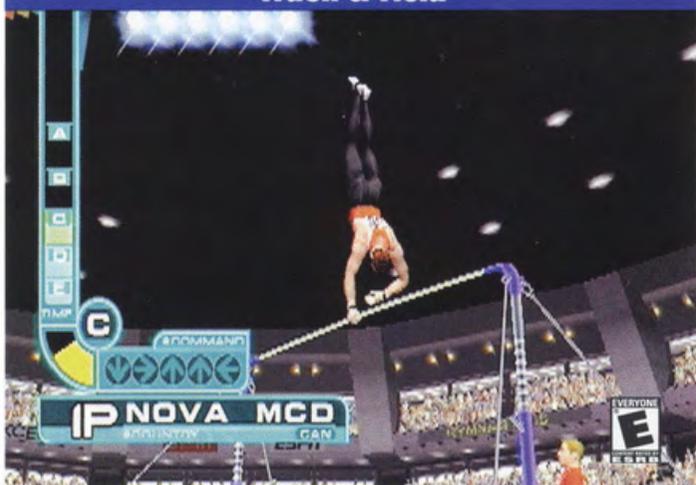
Non mi sto affatto divertendo. Sono ancora vagamente impressionato dalla grafica, sono soddisfato dal sonoro, ma ho perso l'uso del mio pollice sinistro per colpa del sistema di controllo. Certo, posso capire che gli sviluppatori abbiano voluto puntare sul "realismo" e posso anche capire che guidare macchine sportive non è uno scherzo... ma penso che un gioco di corse non debba avere dei comandi così sensibili e nervosi. Tolgono tutto il divertimento al gioco. La soddisfazione di riuscire a mettere le mani su una Alfa GTV viene subito disintegrata dall'impossibilità di mantenerla in pista. Se volete un consiglio, aspettate Gran Turismo 3. **John**

6.0

Non ho ancora deciso se il gioco mi piace o no. Da un lato, la grafica è bella e innovativa. Il dettaglio della visuale interna (diversa per ogni modello) è davvero impressionante e gli effetti speciali lasciano a bocca aperta. In più il gioco è difficile; anzi è uno dei titoli di corse più impagnativi mai visti e contiene un buon numero di macchine e circuiti. Ma la guidabilità è così scarsa che la maggior parte della gente lo lascerà perdere già alla prima gara. Certo, una volta fatta la mano con i controlli nervosi del gioco, ci si sente soddisfatti, ma la difficoltà di Type-S non è di quelle che fanno venir voglia di impegnarsi a fondo. **Joe Rybicki**

5.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	5	6

ESPN International Track & Field

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami
Giocatori: 1-8
Supporti: Dual Shock 2, Multi-tap 2
Miglior caratteristica: La grafica
Peggior caratteristica: Giocabilità ripetitiva
Web Site: www.konami.com

Mi piacciono quei giochi che si possono godere da subito, appena tirati fuori dalla scatola. Detto questo per apprezzare ESPN International Track and Field bisogna che si verifichino le seguenti condizioni: dovete comprare un multi-tap, dovete riunire tre amici a cui piaccia ITF, dovete fare molta pratica nelle singole discipline prima di affrontare il torneo. E questo non è poco. Io non faccio testo, perché qui in redazione è facile soddisfare subito queste tre condizioni. A ogni modo, se anche voi rientrate in questa categoria, potete star sicuri che vi divertirete con ITF. Ma non per molto. La giocabilità richiama quella della versione per Psone, che a sua volta si rifaceva al titolo originale per sala giochi. In pratica doete picchiettare velocemente i pulsanti finché non vi vengono le vesciche. Konami ha cercato di dare varietà alle situazioni inserendo il tiro al piattello e la ginnastica ritmica, ma a parte queste eccezioni il succo del gioco sta nel distruggersi le dita sui pulsanti. Quando poi cominciate a stufarvi di tutta questa violenza digitale sul vostro joypad, capite anche il grosso limite e difetto di ITF. Non è colpa della Konami, che ha fatto un ottimo lavoro nella grafica e nella presentazione, è solo che, a parte l'aspetto visivo, International Track and Field si basa su un concetto già vecchio. Chi ama il genere, lo provi.

Dan — 6.5

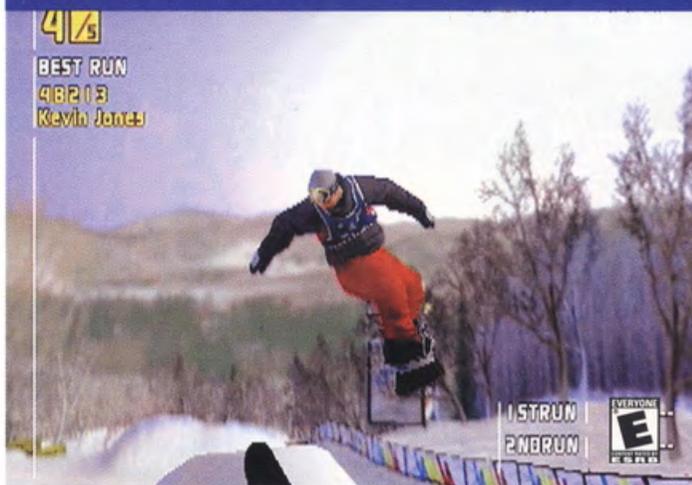
Difficile pensare che Konami sarebbe riuscita a rovinare un gioco con una meccanica così semplice, eppure ce l'ha fatta. Track and Field ha una bella grafica, ma è frustrante. Il controllo in alcune discipline è una rottura, soprattutto per la strana combinazione di tasti da premere mentre picchiettate per guadagnare velocità. Alcuni eventi hanno dei controlli semplici, ma proprio per questo non riescono a rendervi partecipi di quello che accade a schermo. Le animazioni, poi, sono un'altra nota dolente. A volte gli atleti non regiscono bene ai comandi e questo non fa altro che peggiorare le cose. Non vale la pena di distruggersi le dita su questo titolo.

Kraig — 3.5

Adoro la serie Track and Field, ma, diamine, a che stavano pensando quando hanno inserito la nuova configurazione dei tasti? Le versioni originali utilizzavano due pulsanti per guadagnare potenza e un terzo per eseguire le azioni come i salti. E tutti i pulsanti erano messi vicini per essere facilmente accessibili. Ora, invece, bisogna premere i pulsanti L1, R1 o, addirittura, il pad direzionale! Non ha alcun senso. Ci hanno preso per degli esseri tentacolari?! Che roba!
Certo, Track and Field ha ancora il suo fascino, ma se proprio volevano rivitalizzare la serie, potevano pensare a qualcos'altro. Ok che hanno cercato di migliorarlo, ma io lo preferivo com'era prima.

Dean — 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	ORIGINALITA'
7	6	4	5

ESPN Winter X Games Snowboarding

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock 2
Miglior caratteristica: Veloce e fluido
Peggior caratteristica: Difficile
Web Site: www.konami.com

Se le console si dovessero classificare in base ai generi in cui eccellono (GdR sullo SNES, picchiaduro sul Saturn etc.), allora la PS2 sarebbe il sistema con i migliori giochi di snowboard in assoluto. Non mi divertivo così tanto con lo snowboard fin dai tempi di 1080 per N64 e ora la PS2 ci ha regalato due gioielli (questo e SSX) già nel primo anno di vita. ESPN Winter X Games Snowboarding è il titolo che meglio rappresenta questo sport e, come giocabilità, eccelle sotto ogni aspetto. L'unico avvertimento che mi sento di dare ai possibili acquirenti è che si tratta di un gioco difficile. La curva di apprendimento è piuttosto marcata e può capitare di fallire miseramente in qualche prova. Se il vostro ego è in grado di reggere questi colpi e non avete bisogno di gratificazioni facili e immediate, allora questo gioco saprà ricompensarvi. Le modalità disponibili sono troppe per elencarle tutte, ma nella massa emerge l'opzione per creare il proprio boarder. Una volta lanciato il gioco, godetevi la fluidità del frame rate, i volti animati e i vestiti degli atleti mossi dal vento. Forse gli scenari sono un po' privi di personalità, ma questo difetto è perdonabile. Le presentazioni sono ben fatte e in puro stile ESPN, con tanto di boarder reali e relativi sponsor, inclusa la Oakley (e così mi sono fatto gli occhiali gratis) e la Nike (e pure le scarpe). Scherzi a parte, questo titolo è davvero divertente, nonostante la leggera enfasi sul realismo. Non è divertente quanto SSX, ma offre un'esperienza originale e duratura che dovrebbe soddisfare la maggior parte dei giocatori.

Dan — 7.5

ESPN Snowboarding all'inizio è spietato. Il sistema di controllo è realistico, ma questo non significa che sia divertente. Se non ci si allena a spigolare, il vostro atleta continuerà a perdere velocità. E questo è male, soprattutto nei livelli più corti, dove può portare a un'eliminazione prematura. Lo sforzo di Konami di portare il realismo su PS2 è apprezzabile, ma questo gioco è troppo impegnativo per essere veramente divertente. Non è che il sistema di controllo sia fatto male, è solo che è difficile da imparare. La licenza ESPN è stata sfruttata a dovere e la modalità carriera è davvero soddisfacente. Se state cercando un titolo impegnativo, dategli un'occhiata, altrimenti restate fedeli a SSX.

Dean — 7.0

Un plauso alla Konami per aver ricreato dettagliatamente uno sport che, all'apparenza, può sembrare molto elementare. Nel gioco è possibile personalizzare qualsiasi cosa, dall'angolo di postura alla marca di occhiali e nella modalità carriera si gareggia in prove di velocità o di abilità per guadagnare crediti e comprare attrezzature migliori. La colonna sonora contiene, tra gli altri brani, Strung Out e Riverfenix. Musiche piacevoli da ascoltare, ma, purtroppo, non è la musica quella che fa di un gioco un ottimo titolo. ESPN è molto più realistico e dettagliato di SXX, ma non riesce a catturare il vero spirito dello snowboard domestico. Manca della velocità, del controllo e dell'adrenalina che hanno reso SSX un successo. Come simulazione è più adatta ai patiti di snowboard, che ai patiti di videogiochi.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	8

Silpheed: The Lost Planet

Prodotto da:	Working Designs
Sviluppo:	Treasure/Game Arts
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Grafica veramente spettacolare
Peggior caratteristica:	Sistema di gioco poco profondo
Web Site:	www.workingdesign.com

PS2

Poucah phuphatthola, lha ghrafhicha è phaurosha! Stloc. Ooops, scusate, ma sono rimasto a bocca aperta. Dicevo, porca pupattola, la grafica è paurosa! Silpheed è senza dubbio il più bel sparatutto mai visto e uno dei giochi più belli in assoluto per PS2. Se pensate che gli sparatutto della vecchia scuola non possano beneficiare della potenza del nuovo hardware, aspettate di vedere questo titolo: sfondi dettagliati, mostri di fine livello immensi ed effetti speciali da lasciare, appunto, a bocca aperta. Purtroppo sotto questa patina di vernice fresca, per quanto bella e splendente, c'è un concept di gioco tremendamente lineare. In Silpheed non è possibile potenziare i propri colpi o cambiare in qualche modo la navicella. Si scelgono due armi tra quelle disponibili (che aumentano progredendo nel gioco) a ogni metà livello, ma provare le diverse combinazioni di armi non è eccitante quanto basta per tenervi incollati al gioco. E non c'è una vera meccanica di gioco alla base, a eccezione dei bonus per uccidere gli amici vicini alla navicella. Evitare i colpi, imparare gli schemi e trovare il modo migliore per eliminare i boss è divertente, ma alla lunga stanca. E, sebbene la versione PAL non soffra dei rallentamenti della controparte giapponese, e il gioco ne risulti più interessante, la sua longevità si aggira attorno ai due giorni. Un titolo da affittare, ma non da comprare. **Mark**

7.0

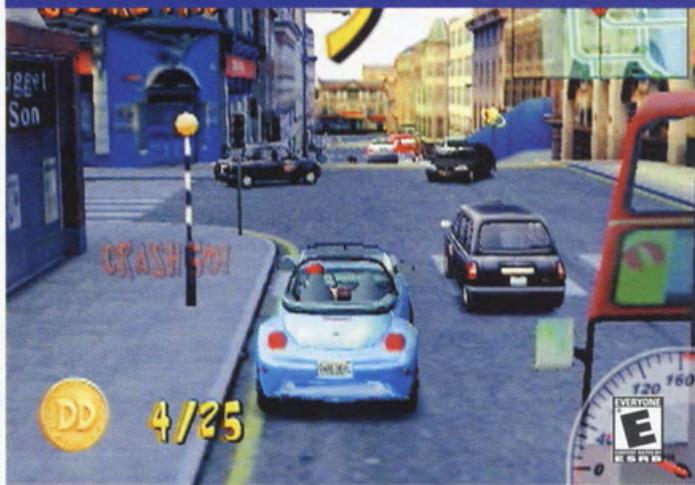
Essendo un grande fan della versione per Sega CD di Silpheed e della Tresure in generale, aspettavo con ansia questo titolo per PS2. Purtroppo questo aggiornamento non porta nulla di nuovo se non una grafica stupefacente per un sistema di gioco praticamente inalterato e già vecchio. Anche se la scelta di armi è davvero varia, manca la longevità. Non ci sono power-up e la versione PS2 di Silpheed ignora completamente il le armi speciali viste su Sega CD. In pratica si va solo in giro a sparare. Il che è divertente, per un po', ma confina Silpheed nella categoria dei giochi da affittare e non comprare. **Greg**

6.0

Questo gioco mi fa tornare indietro al 1994 quando, davanti al mio Sega CD, fissavo a bocca aperta la grafica spettacolare del Sipheed originale. A sette anni di distanza, eccomi qui a giocare la versione per PS2. L'esperienza è molto simile: grafica fantastica, struttura di gioco classica, commento sonoro a base di radio e le stesse armi poco utili. Nel frattempo gli sparatutto si sono evoluti. La grafica è incredibile, è vero, ma a volte si ha l'impressione che le texture vengono ripetute. Anche la difficoltà è la stessa dell'originale, quindi preparatevi a perdere molte vite, soprattutto negli scontri contro i boss. Buono, ma mi aspettavo di più. **Chris**

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	ORIGINALITA'
9	7	4	5

Top Gear Dare Devil

Prodotto da:	Kemco
Sviluppo:	Papaya Studios
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock 2
Miglior caratteristica:	Accettabile design urbano
Peggior caratteristica:	Scarsa manovrabilità delle auto
Web Site:	www.top-gear.com

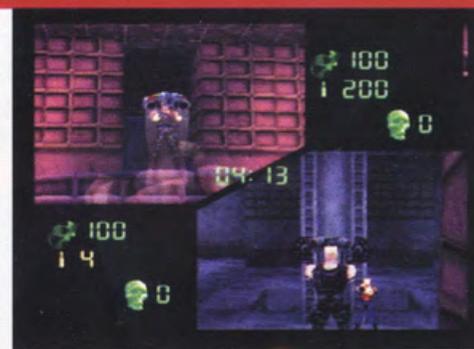
PS2

Appena lanciato TGDD non ho potuto fare a meno di pensare a Crazy Taxi. Per certi versi sono simili: ambientazioni urbane, libertà di movimento, vetture con comportamenti arcade, limiti di tempo etc. Il massimo sarebbe se queste similitudini si allargassero anche alla qualità del gioco. Purtroppo, TGDD ha grossi problemi con il sistema di controllo. E nei giochi di guida, i problemi di guidabilità possono decretare il fallimento di un titolo. All'inizio del gioco partite a bordo di una piccola vettura che sembra uscita da un circo. Considerando il tipo di vettura vi viene da pensare che è normale che si guidi da schifo. Solo che le cose non migliorano affatto proseguendo nel gioco e allora comincia a farsi strada il dubbio che ci sia qualcosa che non va. Le derapate controllate sono fondamentali in questo genere di giochi. Purtroppo però tutti i veicoli di TGDD tendono a un pesante sottosterzo. In pratica, entrando in curva tendono a mantenere la loro traiettoria, invece che perdere aderenza sul retrotreno e derapare. Ora, visto che gli obiettivi del gioco sono a tempo, perdere secondi preziosi per ricamare una curva a velocità bassa è un vero supplizio. A peggiorare ulteriormente le cose, l'aggiornamento dello schermo non è il massimo. Intendiamoci, questo gioco non è una schifezza totale, ma poteva uscire meglio. La modalità multigiocatore è buona: la raccolta delle monete e la modalità bomba non sono il massimo dell'originalità, ma sono divertenti. A costo di fare la fortuna dei vari noleggiatori, il consiglio è di provare il gioco per un paio di giorni. Basteranno a farvi perdere l'interesse per questo titolo. **Dan**

Qualsiasi gioco che vi permette di distruggere un'intera città deve essere, per definizione, fantastico. Beh, non sempre è così. Certo, all'inizio mi sono divertito a distruggere cabine telefoniche, pompe di benzina ed edicole. Purtroppo poi mi sono accorto che questo era l'unico intrattenimento offerto da Top Gear. Sotto certi aspetti, la meccanica di gioco richiama Crazy Taxi, ma l'esperienza non è nemmeno lontanamente paragonabile a quella del titolo Sega. Il ritmo di gioco si assesta su ritmi poco frenetici. Appena prendete velocità venite bloccati dal traffico o dovete affrontare una curva stretta. E se sbagliate strada, siete finiti. Più che un gioco di corse sembra una prova di orientamento. Palloso. **Kraig**

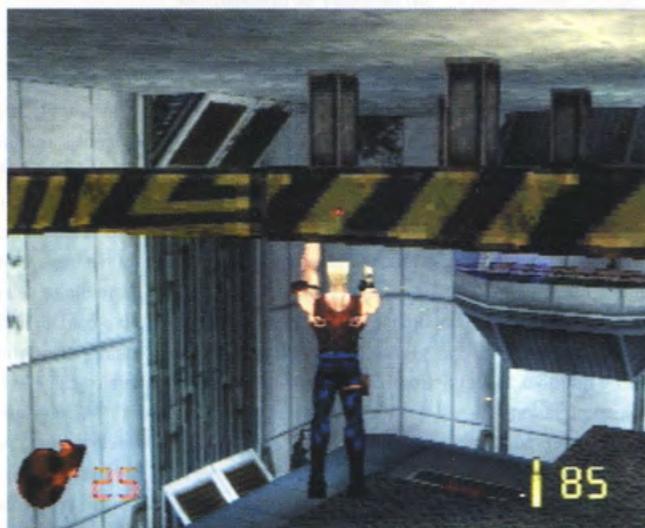
In parte Midnight Club, in parte Crazy Taxi... In TGDD, il vostro avversario principale è il cronometro. Non è un titolo di corse puro, ma la struttura a obiettivi e a checkpoint ha il suo fascino. Forse la vera attrattiva è data dalle macchine improbabili che guiderete o dalle ambientazioni sparse per diverse città del mondo. Quanto all'azione di gioco, non immaginatevi imprese di guida spericolata; passerete la maggior parte del tempo a evitare scontri e a inseguire il cronometro. Il sistema di controllo è sicuramente impegnativo e, a essere sincero, mi sono stufato di guidare per le strade di San Francisco in tutti i giochi. Se questo titolo vi interessa, provatelo prima di comprarlo. **Jonathan**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	6	6

Duke Nukem: Land of Babes

Prodotto da: N-Space
Sviluppo: Take 2
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La trama, la musica, l'uno contro uno e lui, Duke
Peggior caratteristica: Uhm, l'arena di Duke Match è troppo piccola
Web Site: www.n-space.com

Signore e signori, attenti a quello che fate: Duke è di nuovo tra noi! Lo sapevo da tempo, ma adesso con il cd in mano sono molto più tranquillo. E' vero: lui c'è ancora. Eccome se c'è. Questo gioco rilancia prepotentemente la mitica figura del muscoloso avventuriero. Duke, sul mio altare personale, è secondo solo a Lara Croft, per motivi che potete facilmente intuire. Gli anni passano ma per Duke Nukem non è cambiato un bel niente. E' sempre il ragazzone americano, sanissimo, gonfiato a T-bone Steak e fedele alla bandiera. E' sempre notevolmente quadrato: nel carattere monolitico e nell'aspetto esteriore. Non ha ancora cambiato né la pettinatura né il colore dei capelli. Qualcuno, però, dovrebbe dirglielo. Cari disegnatori di Take2, i capelli ossigenati, rasati a spazzola e tenuti su a palate di gel non vanno più di moda. Sono tremendamente OUT, anche per un omaccione rude e ruvido come Duke. E, visto che siamo in tema, avrei da ridire anche sulla montatura degli occhiali da sole. Le collezioni primavera-estate ci regalano modelli più leggeri, senza quelle spesse lenti oscurate. Mi rimane un dubbio, e poi passiamo ad argomenti più seri. Ve lo prometto. Come diavolo si fa a girare nelle ambientazioni buie di questo gioco con quegli occhiali da sole? Tant'è: tutto fa personaggio. Duke indossa ancora la sua immancabile canottiera. Ormai la portano solo più lui e Bruce Willis. Duke, a suo discapito, ha ancora una discreta e ben renderizzata muscolatura. Il che giustifica l'uso del suddetto capo d'abbigliamento. Diverso è il discorso che possiamo fare per il divo di Hollywood. Il buon vecchio Bruce ha i suoi anni e non è più un giovanotto. Non si può più permettere neanche quei pantaloni con i tasconi, che i disegnatori hanno scolpito attorno alle gambe di Duke. Mettiamo da parte un nuovo mistero. Mi stupisco sempre dell'agilità di uno che ha i pantaloni stretti e gli anfibi duri e pesanti come la ghisa. Glissiamo e andiamo avanti. Oltre ad avere mantenuto intatto il proprio fisico, Duke non ha perso il tocco magico: la sua mira è ancora pressoché perfetta. Il mondo ha sempre bisogno della sua precisione, del suo coraggio e della sua determinazione maniacale e feroce. Maneggia, alla perfezione, le armi contro tutti i cattivi di turno.
Stufi dell'ambientazione contemporanea, i disegnatori hanno pensato per Duke Nukem un viaggio gratuito per un futuro minacciato. Ammettiamolo: a furia di pensare e sviluppare giochi tutto il giorno, si diventa un po' psicologi. Le premesse di Duke Nukem: The Land of Babes sono molto coerenti. Due soli motivi avrebbero potuto spingere il vecchio Duke a partire per il futuro: la promessa di nuovi massacri e le sinuose lusinghe di procaci ragazze seminude. Nella bella e coinvolgente intro, sostenuta dalla musica potente degli Static-X, questi due elementi portanti emergono alla perfezione. Considerati gli interessi e le inclinazioni del nostro Duke, non ci voleva poi molto! Ma, nei giochi d'oggi, la coerenza è merce rara. Vorrei sapere chi la vende... La trama e lo sviluppo narrativo sono, quindi, inossidabili e non conoscono né stasi né incertezza. La struttura narrativa, si vedrà nel proseguimento dei vari livelli, è, davvero, molto coerente. La nostra cara Terra è minacciata da un'orda di mutanti cattivi. La resistenza delle forze dell'ordine è stata eroica ma vana: urge l'intervento di un bravo ragazzo, con la testa a posto, veloce di gambe e di pistola. "Dovevate chiamarmi prima", mastica amaro Duke quan-

do si trova di fronte allo sfacelo causato dalla guerriglia urbana. Certo che potevamo chiamarti prima, ma così è tutto molto più divertente. Nulla di nuovo: per creare tensione narrativa è necessaria la rottura dell'ordine precostituito. C'è tutto il pianeta da salvare. Ci sono le belle pupe da proteggere. Ora si balla! Saltato in un teletrasporto ad arco d'energia, molto simile allo Stargate, il nostro si ritrova nella sede sotterranea della UBR. Si tratta di un'organizzazione, badate, strettamente femminile, di resistenza e controllo urbano. Molte belle agenti sono già cadute sotto i colpi dei malvagi che si sono intrufolati nella base. Mi trovo d'accordo con il ragazzone platinato nel definire quest'eccidio di femmine un vero e proprio spreco. Dopo non so quante righe di recensione, siamo arrivati al primo punto debole di un gioco in ogni modo molto valido. il fatto di trovarsi nel futuro ha richiesto una differente caratterizzazione agli ambienti, sia esterni e sia interni. Voglio dire, l'ambientazione metropolitana dei giochi precedenti era facilmente riconoscibile. Anche noi, pur non essendo cresciuti nelle grandi città americane, ci trovavamo a nostro agio in quei vicoli e in quei palazzi. I fondali futuristici non restituiscono la medesima sensazione di piena aderenza alla realtà. Questo è il limite, piccolo ma invalicabile, di tutte queste ambientazioni. I disegnatori di questo gioco si sono superati nel caratterizzare all'inverosimile le locazioni. Sono davvero belle e ben fatte, direi anche poco pixellate, ma non coinvolgono immediatamente. Bisogna girarci un poco per prendervi confidenza. Il lavoro dei programmatori è così valido che basteranno pochi minuti, molti morti e molti proiettili per sistemarvisi con tranquillità e comodità. Dico davvero, cinque minuti, e vi sembrerà d'essere a casa. Duke è qui. E' pronto per farla pagare ai cattivoni che hanno ucciso le belle poliziotte. Parliamone di questi cattivi, allora. Se amate gli animali e siete molto sensibili, NON giocate a questo gioco. Se proprio non potete farne a meno, settatelo sull'opzione meno sanguinolenta possibile. Per i primi due livelli, i mostri sono degli animaletti mutati: scimpanzé, scimmiette e grossi topi di fogna. Oh be, non considerate questi ultimi. Fanno schifo forte e sono molto noiosi: farli esplodere sarà una vera liberazione. Le altre due razze invece sono meno divertenti da fare fuori. Prendiamo le scimmiette, non posso dire con certezza se siano pericolose. Le ho sempre freddate prima che potessero fare qualcosa. Gli scimpanzé, invece, sono armati di fastidiosi fucili a pompa, che mangiano energia con allarmante facilità. La mia coscienza si sente meglio ad uccidere simili nemici. Siccome siamo in tema, provate a freddare i vostri nemici usando il mirino del fucile di precisione, colpendo la testa. Vedrete quanto ripaga la precisione e l'occhio di falco. La varietà dei cattivi è, per fortuna, molto ampia, così ampia da mettere da parte simili problemi. Molto belli e buffi sono i poliziotti corrotti

dal male: sono orchetti con casco e divisa d'ordinanza. Un po' CHIPS e un po' le guardie pelleverde di Jabba. Belli o brutti, fate attenzione a tutti quelli che vi vengono incontro con intenzioni poco simpatiche. I nemici sono duri sin dall'inizio. E sono meno stupidi della media, ragion per cui: state in guardia.
E', infatti, molto facile schiattare. Ve lo dice un vero esperto. Per ogni livello, articolato su tre obiettivi, avrete a disposizione solo quattro crediti. Sono davvero pochi, considerando la proliferazione delle bestiacce in giro. Terminato il livello, i crediti ritornano nuovamente al massimo e ci sarà il salvataggio automatico. I tre obiettivi, solitamente, si dividono equamente tra massacri e disinfestazioni di aree, ricerca d'oggetti nascosti e varie interazioni con l'ambiente. Provate, per puro divertimento, a usare i telefoni rossi per le emergenze, sparsi qua e là nel gioco. Se capite un minimo d'inglese, sono un vero spasso. Tralasciando le facezie, rispetto alle precedenti versioni del gioco c'è meno possibilità d'interazione, a mio parere. Non ci sono più tanti alberghi da visitare o cinema porno cui assistere. Sembra che i programmatori si siano concentrati sul gioco e sull'azione principale. Come detto, lo sviluppo è mozzafiato, però quelle divagazioni erano uno spasso. Dove lo trovate uno che apre tutte le porte con un calcio? Dove lo trovate uno che trovato un WC si mette a fare i propri bisogni, guadagnano energia? Credo che ci sia ancora l'ironia dei vecchi DN, seppure sia più graffiante e sotterranea.

Le note tecniche sono molto brevi: è un fantastico gioco 3D collaudato e rodato. Tutto funziona ai massimi regimi dall'accelerazione video agli effetti sonori, passando attraverso una buona gamma di opzioni. Ci sono, vedrete, moltissime armi, più o meno utili. C'è la modalità allenamento, piuttosto noiosa e inutile: il gioco è del tutto diverso e, ahinoi, molto più duro. C'è Duke Match. Uno contro uno: figata. Potete farvi a pezzi con i vostri amici, usando armi che nel gioco vi sognerete, almeno all'inizio. Peccato che l'arena sia così piccola, ma è tutto molto divertente. Non aggiungo altro, solo dico: compratelo.

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	6	7

Aqua GT

Prodotto da:	Empire
Sviluppo:	Empire
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Gli off-shore da competizione
Peggior caratteristica:	Il sonoro, l'acqua c'è ma non si sente
Web Site:	www.empire.com

Non so. Chiamatemi rimbambito, retrogrado o vecchio ma io da un gioco come questo, con un TITOLO come questo, mi sarei aspettato, almeno, il rumore del mare. C'è da dire che Aqua è un gioco di folli corse tra i canali o le anse dei fiumi, quindi di mare manco a parlarne. D'accordo, ma il rumore dell'acqua? Il paradisiaco sciabordio dell'acqua dov'è? Il sonoro è pessimo, quindi. Non solo non c'è un accenno al liquido terreno di gara ma anche il rumore degli off-shore è assolutamente irreale e fastidioso. La modalità arcade mi sembra tuttora molto selettiva: bisogna fare subito dei buoni tempi per potere sbloccare al più presto gli altri percorsi. Gareggiare sul Tamigi a Londra o sui canali di Amsterdam è divertente ma anche riduttivo. Mi permetto di dare un consiglio. Trovate un amico che giochi con voi, se no la longevità di questo prodotto sfiora i minimi storici. Gareggiare uno contro l'altro può essere divertente. Per qualche ora, credo. Inoltre, ho apprezzato molto la possibilità di scegliere l'altezza della marea. Con La bassa marea, infatti, i cordoli dei canali diventano dei muri alti così, da evitare nei giri veloci. La grafica è discreta, soprattutto i veicoli sono ben resi e notevolmente particolareggiati. Il bel colore, ahimè, è l'unico modo per distinguere il diverso tipo d'imbarcazione. Mi spiego. Pur avendo parametri molto diversi, tutti gli off-shore hanno le stesse prestazioni e, più o meno, la stessa guidabilità. Cosa serve mettere i classici valori di velocità massima, accelerazione e manovrabilità se poi tutto è piallato e identico? I comandi, visto che ne stiamo parlando, sono legnosi e lenti; la barca non risente nemmeno delle onde sollevate dagli altri concorrenti. Un'altra voce negativa riguarda i fondali, ben renderizzati ma statici e ricchi d'errori. Empire s'è permessa il lusso di mettere nel background di Amsterdam anche il quartiere a luci rosse. Avrebbe fatto meglio a caratterizzare meglio questo gioco che non ha assolutamente nulla di eccezionale.

Davide

5.5

Le premesse non sono male, ma il divertimento non raggiunge mai livelli degni di nota. Si notano qualche idea carina e ambientazioni in linea di massima gradevoli in un quadro un poco sotto la sufficienza. In particolare intristisce l'acqua-che-non-é-acqua, dato che i motoscafi si comportano esattamente come pod spompati e corrono su una superficie che é acqua solo perché sta scritta nel titolo.

In parte credo si possa parlare di occasione persa, anche se mi auguro che gli spunti migliori (marea, ambientazioni, motoscafi in aree urbane) possano essere riprese in futuro e meglio sviluppate. Se vi piacciono le corse di pod ma le avete sempre trovate troppo adrenaliniche, concedetegli una chance.

Lorenzo

5.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	4	6	5

Football Manager Campionato 2001

Prodotto da:	Codemasters
Sviluppo:	Codemasters
Giocatori:	1-2
Supporti:	nessuno
Miglior caratteristica:	Potreste invecchiare giocandoci
Peggior caratteristica:	Nei replay a volte manca il portiere
Web Site:	www.codemasters.com

Quelli che...la ripartenza, il pressing con la diagonale alta, Signori va in fascia, e poi in fuorigioco ci vanno loro per lo stress...quelli che si iscrivono al Cepu perché Del Piero ha discreto di educazione civica...quelli che "è gol quando arbitro fischia"...oh yeah! Per tutti "quelli" che amano il dribbling, lo scatto, la finta e controfinta, e adorano solo i numeri dall'uno all'undici, Codemasters propone un validissimo esempio di manageriale calcistico che nei fatti rispetta in pieno le intenzioni di affiancare il freddo raziocinio della gestione di una squadra all'adrenalina pura che il calcio genera. Non si tratta di smanettare come al solito, il joy-pad non prenderà fuoco dopo 90 minuti...dovrete ponderare ogni scelta, poiché un passo falso potrebbe costare alla vostra squadra...miliardi!!!

Il gioco parte con una presentazione filmata molto divertente ed entra nel vivo con un menù decisamente comprensibile.

Si acquisisce subito una piacevole confidenza con lo schermo, chiaro e ben localizzato; la gestione con il joy-pad è molto comoda, per i comandi sono utilizzati quasi tutti i tasti.

Oltre ai nostri campionati di A e B sono disponibili la Premiership inglese, però non invitate troppi amici a casa vostra perché si possono sfidare solo due giocatori, e questo è decisamente un limite per un gioco che sulla longevità dovrebbe puntare molto. Si può scegliere di preparare una singola partita, oppure ovviamente disputare l'intera stagione. Di ogni squadra vi sarà presentato l'obiettivo minimo da raggiungere; se per esempio finite al Lecce, la dirigenza si accontenterà di un'onorevole salvezza, ma se invece andate al Milan non illudetevi che Berlusconi sia così accomodante, chiederà almeno la Champions League!

E' molto semplice cambiare schemi e formazioni o acquistare giocatori; vi divertirete a spaziare in un menù che consente di visionare gli avversari, avere il resoconto delle altre partite o il consiglio di osservatori di mercato.

Le rose sono molto aggiornate, per esempio Dalmat è già considerato all'Inter, e molta cura è stata dedicata alle divise delle squadre.

Al termine di ogni partita è molto appagante l'opzione che permette di poter rivedere le azioni più pericolose ed emozionanti.

A tutto questo va aggiunto il commento superlativo di Sandro Piccinini, composto dalle sue mitiche espressioni tipo "gran botta...non va!" o "finta, controfinta, prova lui!". La grafica, senza essere esaltante, è comunque più che accettabile per un manageriale.

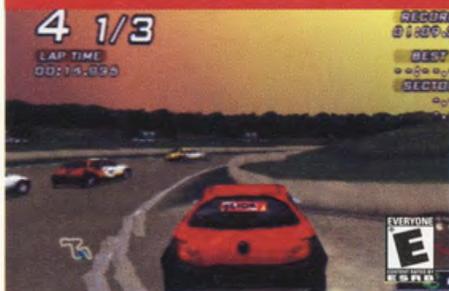
Football Manager Campionato 2001 è dunque un bel gioco, forse non per chi adora i vari Final Fantasy, ma per chi, come noi, ha il numero 10 tatuato sulla schiena.

E prima di accendere la Play, ragazzi, accettate un consiglio: non si raggiungono risultati straordineri senza quella grande qualità che si chiama umiltè!

Davide

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	7	8

Ford Racing

Prodotto da: Ubisoft
Sviluppo: Empire
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: I modelli Ford realizzati con cura
Peggior caratteristica: Tutto il resto

Nel librettino di presentazione del gioco, leggo di sfuggita: "Le dodici automobili disponibili sono riprodotte nel minimo dettaglio". Vero: questa è l'unica, vera nota caratteristica di un gioco come Ford Racing e di tutti gli altri prodotti monomarca che sfruttano una licenza. I dodici modelli sono molto curati, e anche la colorazione da gara appare ben realizzata. Si parte con una Ka, che manco in discesa arriva ai 130 Kmh, e si finisce con lo sbloccare la Mustang e la Taurus, bei macchinoni da circuiti USA. E' tutto. Mi spiego: è tutto quello che si può dire di buono. Per arrivare a questo punto, è necessario sorvolare sulla pessima guidabilità, causata da comandi rigidi e imprecisi, sulla scarsa attenzione ai fondali, tutti uguali e piatti, sul pessimo sonoro, che non permette di distinguere il rumore della Ka da quello della Mustang, e sul framerate troppo statico. La modalità carriera offre palate di dollari per modificare l'assetto della propria macchina. Io, dopo aver cambiato gomme, motore, sospensioni e coprisedile profumato, non ho avvertito la benché minima differenza delle prestazioni. Compratelo solo se amate tutte le macchine della casa

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	4	3	4

Spec Ops Ranger Elite

Prodotto da: Take2
Sviluppo: RuneCraft
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.take2interactive.com
Miglior caratteristica: Realismo
Peggior caratteristica: Difficoltà iniziale

Spec ops Ranger Elite è uno dei giochi più realistici tra i 3D/Adventure, molto vicino al concetto che ho della "simulazione". Il gioco permette il controllo di 2 ranger attraverso alcune missioni. Ogni missione è divisa in 3 o 4 fasi, ciascuna delle quali ha un preciso obiettivo. Il giocatore deve imparare a disarmare ordigni esplosivi, uccidere il leader avversario, disattivare missili o liberare ostaggi.

All'inizio di ciascuna missione, il giocatore può scegliere tra 5 ranger i 2 più adatti all'obiettivo a seconda delle loro caratteristiche specifiche, distinte da ranger a ranger. Il realismo, che rende il gioco della Take2 più entusiasmante di buona parte dei giochi di simulazione 3D, è anche causa dei sui punti deboli. Probabilmente il più evidente è la sua complessità. Il giocatore impara a proprie spese che la tattica "corri e spara" non funziona in questo caso. Tuffarsi a terra e nascondersi sono sicuramente le tecniche che consentono al giocatore di uscire dalle situazioni più difficili. Soprattutto non dimenticate che le munizioni prima o poi finiscono, che le armi devono essere ricaricate e che uccidere un "buono" è un errore grave. Un gioco "meditato" per giocatori pazienti.

Roberto

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	8

Pipe 3D

Prodotto da: Empire
Sviluppo: Empire
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.pipemania3d.com
Miglior caratteristica: E' veramente coinvolgente
Peggior caratteristica: Gli effetti sonori da crisi di nervi

Per funzionare, questi giochi mi devono perseguitare anche di notte. Voglio dire, un puzzle solving è un buon gioco se e solo se mi tormenta ogni volta che chiudo gli occhi. Da due giorni non vedo altro che tubi: Pipe3d è un buon gioco. Un ottimo gioco, direi. Il prodotto affonda le radici nella solida tradizione Amiga, dove aveva una dimensione in meno. Gli anni sono passati ma non è cambiato molto. Si parte da un rubinetto, sviluppando una rete di tubature in cui fare circolare l'acqua senza sprecarla. I livelli si concludono arrivando al tombino in cui scaricare il prezioso elemento. I pezzi sono molti, posizionabili in 3 direzioni. Come tutti i prodotti del genere, P3D ha una grafica standard, con qualche frivolezza assortita, e un sonoro ripetitivo, anche se la circolazione dell'acqua è riprodotta con suoni realistici. Sembra di dormire su un materasso ad acqua, ammesso che a qualcuno interessi. Gli altri effetti sono un delirio assortito di urli e grugniti vari, ma tant'è. La struttura del gioco non è molto complessa, per questo non vi stuferete subito, anzi v'inoltrerete fino agli ultimi livelli, che nascondono un finale innovativo. Senza esagerare però: si tratta pur sempre di mettere insieme dei tubi, rovinandovi occhi e cervello! Se amate Bust-a-Move et similia e se mirate al completo rincretinimento, questo è il vostro, anzi il nostro, gioco

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	6	7

California Water Sports

Prodotto dao: Midas Interactive
Sviluppo: Theyergfx
Giocatori: 1

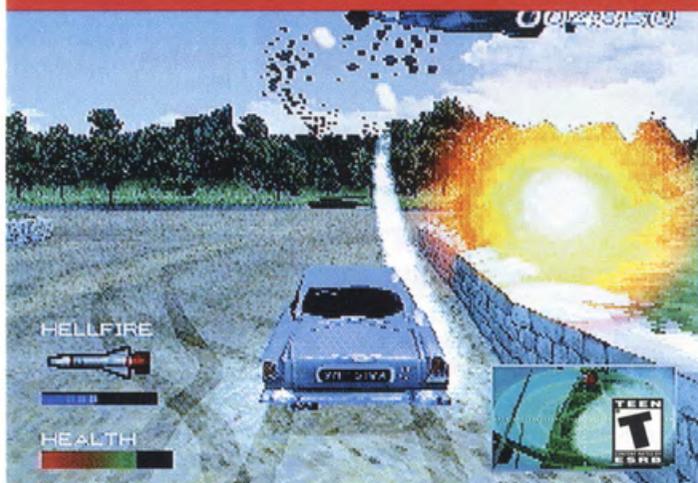
Web Site: www.midasinteractive.com
Miglior caratteristica: L'oceano sembra quasi vero
Peggior caratteristica: E' monotono

La miglior caratteristica di California Water Sports è che offre al giocatore paziente l'opportunità di viaggiare in lungo e in largo le splendide coste californiane mediante l'uso di una vasta gamma di mezzi acquatici. In tutto esistono 8 diverse spiagge (Laguna e Big Sur per citarne due), ciascuna con tipi e dimensioni di onde diverse. Big Sur, ad esempio, è caratterizzata da onde mostruose e non uniformi che possono farti volare per... acqua se non stai attento. Prima di cimentarti con le onde di una spiaggia puoi scegliere quale tra tavola da surf, windsurf, body board e moto d'acqua è il mezzo che preferisci. In commercio esistono pochi giochi acquatici per PlayStation. Probabilmente, il motivo principale di questa carenza è che risulta molto difficile rendere realistiche le superfici acquatiche. California WS fa eccezione a questa regola. La trasparenza dell'acqua, la presenza di delfini e gabbiani ed i loro movimenti fluidi e reali rendono il gioco degno di attenzione.

Tuttavia, la cosa che lascia perplessi è la ripetitività e la monotonia del gioco. In conclusione California WS è un gioco bello da vedere (l'introduzione, interminabile, mostra splendide immagini di spiagge assolate ed onde gigantesche) , ma stanca prima di cominciare a capire come far muovere il vostro surfista preferito.

Roberto

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	6

007 Racing

Prodotto da: Electronic Arts
Sviluppo: Eutechnyx
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: I filmati con James Bond
Peggior caratteristica: Tutto quello che succede dopo aver schiacciato start
Web Site: www.ea.com

Ragazzi, per questo mese io sono il nuovo re dei pazzi giochi di corse! Sebbene 007 Racing non sia propriamente un gioco di corse. Consideratelo come un gioco di simulazione di guida basato su un numero molto vario di missioni e obiettivi, e ci avrete quasi azzeccato. Voi siete Bond, James Bond, guiderete la sua incredibile collezione di macchine in missioni sempre più pericolose. Per sua fortuna James Bond non ha mai dovuto giocare a un gioco come questo. La grafica mostra tutti i difetti che un gioco per PS1 può avere da questo punto di vista: l'immagine è sgranata, le texture sono deformate e curve, i modelli delle auto e dei veicoli non sono nulla di speciale, le esplosioni sono sprite grossolanamente pixellati e il framerate non è molto alto. I comandi sono solo così così, spesso troppo sensibili, mentre diventano grossolani in certe situazioni dove è richiesto un minimo di precisione. Prendiamo per esempio la missione in cui dovrete guidare la vostra vettura con il telecomando, guardandola attraverso i numerosi monitor della security. Blah! La parte peggiore del gioco è nell'innaturale difficoltà di alcune delle missioni. Continuerete a provare a lungo certe missioni, che nel mondo normale potrebbero apparire una bella sfida, fino a riuscire a terminarle. Ma se alzerete al massimo tutti i livelli di difficoltà, queste missioni, già difficili, diverranno impossibili. Verrebbe da pensare che una grande casa come EA possa permettersi il lusso di trattare in questo modo le licenze di cui dispone. O magari no. Povero, povero Bond, James Bond. Mai hai dovuto patire una simile mancanza di stile...

Milkman

Se rimanete intrappolati a casa dei vostri genitori in un fine settimana di vacanza, cercando di ingannare il tempo alla bell'e meglio, e se disponete solo dell'elenco dei numeri telefonici dei vostri compagni di scuola (quelli, però, che non avete mai potuto soffrire), allora 007 Racing non è un brutto gioco in cui rimanere invischiati. Almeno, non lo è stato per me. E' abbastanza divertente. L'unica fregatura è che diventa troppo difficile già dall'inizio. Perché? Perché il gioco bada a rimanere aderente alla trama di fondo, piuttosto che cercare di farci divertire. Ma la varietà delle missioni è impressionante e i filmati restituiscono un'esperienza in perfetto stile Bond. Qualcuno potrebbe non passare sopra ad alcuni difetti tecnici ma io l'ho fatto: è divertente.

Todd

Nonostante il nome, 007 Racing non è un gioco di corse, per nulla. E' piuttosto uno strano incrocio tra un gioco di guida, uno di James Bond e una... schifezza. Non che sia malvagia l'idea di partenza del prodotto – prendere il controllo di James Bond che guida una delle sue macchine spettacolari e portarlo a completare molte missioni per ogni livello – ma è il risultato a essere orribile. Gli obiettivi dei livelli sono zoppicanti, il grado di difficoltà è folle, i comandi sono molto elementari e spesso molto lenti, e il gioco intero sembra incompiuto. E questo non sembra molto bello. Il brutto è che, sebbene mi piacciano sia James Bond sia i giochi di macchine, l'esperienza con questo 007 Racing mi ha letteralmente schifato.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	4	4	4

Blade

Prodotto da: Activision
Sviluppo: Hammerhead
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La varietà delle Armi
Peggior caratteristica: Controlli Imprecisi
Web Site: www.activision.com

Vi ricordate Blade? E' tornato, in forma Playstation! Uno dei pochi godibili adattamenti per console di film che la storia ricordi, Blade è in realtà il preludio del film, ma, nonostante presenti alcuni degli stessi personaggi, non aspettatevi che segua la trama della pellicola. Hammerhead ha restaurato una delle prime incarnazioni dell'incrocio tra Syphon Filter e Resident Evil, restituendogli nuova e fresca linfa vitale. La grafica, a dispetto d'alcune texture ovvie e brutte, riesce a restituire l'ambiente di sfacelo industriale in cui il viaggio di Blade ha luogo. Visto che non ci sono livelli ben definiti, lo sviluppo della partita è tenuto insieme da alcuni stadi di caricamento. La buona parte di questi stadi dura solo qualche secondo e contribuisce a far dipanare l'azione. Un arsenale veramente mortifero spesso facilita troppo le cose ma i punti di ricarica e salvataggio sono sparpagliati bene, in modo da equilibrare le cose. Con l'arma in pugno, il congegno di puntamento automatico vi risparmia di dovere gestire analogicamente il sistema di mira, ma può essere un problema quando vorrete usare i proiettili argentati solo contro un ninja non morto invece che contro gli uomini della sicurezza, vivi e vegeti. Andare in giro richiede un certo periodo di adattamento ai comandi piuttosto lenti e imprecisi, che sono sicuramente più utili di quelli veloci e grossolani, ma sono altresì frustranti tutte le volte che provate ad aggirare e seccare un bersaglio, prima che vi becchi lui. Pollice su, in ogni caso! Blade va bene per chiunque cerchi esercizio di sopravvivenza o caccia grossa ai non morti.

Jonathan

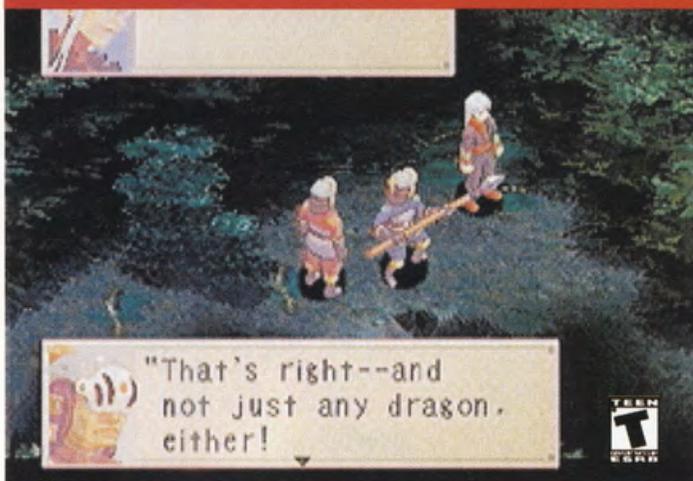
Tutto quello che non mi era piaciuto nei giochi di Tomb Raider, me lo sono ritrovato in questo adattamento dal film con Wesley Snipes. Pensatelo come un incrocio tra Tomb Raider e Resident Evil, senza le tette delle protagoniste. I lunghi livelli sono infiniti e ripetitivi, i comandi sono imprecisi e non rispondono, la grafica è statica e brutta. Blade non è un gioco molto divertente: è un esercizio di gestione della propria vita e delle armi. Usate l'arma giusta contro il nemico giusto e assicuratevi di avere abbastanza vita da sopravvivere agli scontri a fuoco: sarete a buon punto. La prova più grande, in ogni modo, è quella di arrivare al successivo save point senza frustrarsi troppo o addormentarsi per la noia.

Kraig

Qualsiasi gioco che sembri simile, anche lontanamente, a Mortal Kombat Special Forces, per conto mio ha grossi problemi. Che dire di Blade che mi riporta a galla quei terribili ricordi? I nemici sono ridicoli, i livelli sono orrendamente scuri e non raggiungono mai un framerate soddisfacente e i comandi sono lenti e poco precisi. Non riesci a guardarti alle spalle – o sopra o sotto – velocemente. Perché non hanno tenuto i comandi analogici per queste azioni? Non ci sono abbastanza munizioni per le armi e il combattimento corpo a corpo è sempre la stessa schifezza vista milioni di volte, magari in Fighting Force o MK: Special Forces. Sul film ho sentito opinioni discordanti, ma vi posso dire di evitare tranquillamente il gioco.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	4	4

Breath of Fire IV

Prodotto da:	Capcom
Sviluppo:	Capcom
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Belle le animazioni dei Personaggi
Peggior caratteristica:	La storia non è brillante
Web Site:	www.capcom.com

E' difficile mettere le mani sopra a Breath of Fire IV. In giro ci sono sicuramente prodotti più recenti (Final Fantasy IX, Skies of Arcadia, Grandia II), ma la serie di Breath of Fire ha sempre dato prova di solidi RPG della vecchia scuola a tutti quelli che non sono solo attratti dalla prospettiva di giocare in soggettiva. Sebbene la trama di BoF IV non sia destinata a vincere alcun premio per l'originalità, offre un set veramente ricco di caratteri e personaggi, ed è questo l'elemento forte del gioco. Ogni personaggio ha un'animazione così precisa e chiara da sembrare un piccolo personaggio Disney che corre sullo schermo. Tutti, da Ryu (oh, che nome originale) al misterioso Fou-Ou, possiedono la propria personalità che è magnificamente resa attraverso gli sprite sullo schermo. Il gioco è in sé sempre la solita vecchia storia: girare di qua e di là, visitare le varie città e ingaggiare i tipici combattimenti da RPG. Questo non vuol dire che si tratti di un brutto gioco, ma BoF IV è ingabbiato dal solito schema "va' lì, fa' questo" e ci sono anche altri elementi che restituiscono lo stesso feeling. Il gioco è spezzettato in molti (forse troppi) mini giochi, che forniscono la giusta varietà. Sembra quasi che la Capcom abbia volutamente inserito questi elementi per mascherare il sapore troppo generico del resto del gioco, ma è un aspetto da notare. L'unico mini gioco cui vale la pena rigiocare è la pesca, che però alla lunga stanca. Se Breath of Fire IV non è stato così bello da vedersi, è perché, devo dire, non è nient'altro che un consueto diversivo RPG con cui trascorrere le ore. Affittatelo prima, se potete.

Milkman — 7.5

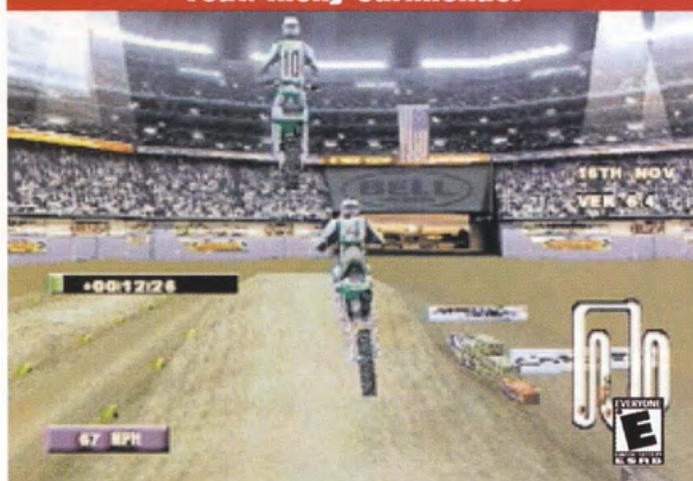
La serie Breath of Fire ha sempre incarnato il modello classico, forse anche troppo basilare, di RPG, e questa quarta edizione non fa eccezione. Per chi ha già giocato alle altre versioni, questo prodotto sarà la solita ma bella conferma alla tradizione BoF. Nonostante le visioni fisse delle battaglie, i personaggi in 2D, il basilare apparato di armi e magie, si tratta di un RPG molto soddisfacente, specialmente per quelli che preferiscono le prime sette edizioni di Final Fantasy. I piccoli dettagli, come la barra di stato e il sistema di menu, movimentano la gestione dei personaggi, mantenendo vivo l'interesse sul gioco, anche durante le partite lunghe. Darei una sistemata alla mappa dell'universo lineare, ma non mi dispiacerebbe vedere la serie di BoF durare tanto quanto quella di Final Fantasy.

Jonathan — 8.0

Ehi! Ma cosa sono tutti questi mini giochi? Non li sopporto più! Alcuni sono divertenti ma la maggior parte mi fa sentire uno che sta sprecando il proprio tempo. Fans dei mini game, questo è il vostro RPG. Di sicuro non è il mio. Non sono stato nemmeno così abile da evitare di cadere nelle battaglie durante le semplici missioni di esplorazione. Al di là di questo, Breath of Fire IV ha molte cose che girano bene, come la grafica e il sonoro, e qualche innovativa idea per il combattimento. La possibilità di sostituire i personaggi durante il combattimento è interessante. In conclusione, BoF IV è un RPG piuttosto solido che vi dovrebbe tenere occupati se avrete già giocato a prodotti migliori, come Final Fantasy IX e Chrono Class.

Sam — 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	6

Championship Motocross 2001 Feat. Ricky Carmichael

Prodotto da:	THQ
Sviluppo:	Funcom
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Dignitosa gestione delle Corse
Peggior caratteristica:	Limitato controllo nelle accelerazioni
Web Site:	www.thq.com

Se non vi piace l'area limitata delle piste che gli altri giochi di motocross vi offrono, CM 2001 potrebbe fare per voi. La profondità vi permetterà di avere ampi spazi per superare e per trovare la migliore traiettoria, che potrebbe non essere molto realistica ma è funzionale per la corsa. In altre parole: le moto non cozzano insieme costantemente. Questo per me non è realistico ma probabilmente colpirà il fan occasionale. Le moto sgommano come delle sprint cars alle prese con un tracciato molto sporco. Su simili tracciati, quest'elemento funziona bene: non sarebbe male se ci fossero altri elementi funzionanti allo stesso modo. I piloti, per esempio, mettono giù il piede solo quando curvano a sinistra! Niente di grave ma è piuttosto strano. Un acceleratore addizionale non guasterebbe, soprattutto per lanciarsi bene sulle rampe e passare la concorrenza (un turbo, per la verità, c'è ma serve solo per le partenze da fermo). Sebbene non sia realistico, mi piacerebbe se le moto fossero più agili in volo. Ho ciccato più di una curva perché non sono riuscito a tenere bene la mia moto (il colpo di coda a volte aiuta). Un'ultima lamentela: l'animazione della modalità freestyle non è la più chiara che abbia visto (ma ci sono molti trucchi). In conclusione, CM 2001 soddisferà il fan standard. Nella classifica dei prodotti del genere, si piazza sul podio. La modalità a due giocatori è divertente e, nonostante l'animazione, anche quella freestyle è decente. Per andare sul sicuro, provate ad affittare EA Supercross 2001 prima di comprarlo.

Dean — 6.5

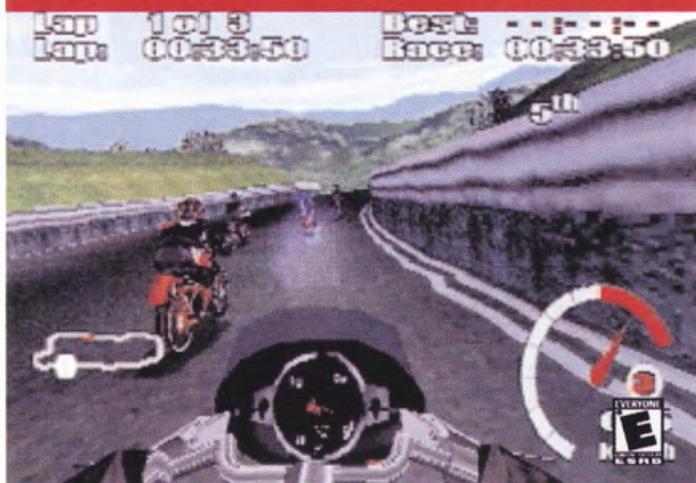
E' buffo che i giochi di moto, di questi tempi, non siano così divertenti come quelli di qualche anno fa. Posso assicurarvi che CM non fa parte dei primi. E' raro e appagante giocare a un gioco che è semplice da imparare e divertente da giocare. Curve e salti sono facili da fare ma c'è anche un modo giusto per eseguirli che vi permetterà di risparmiare secondi in gara. E' anche bello potere modificare la propria moto con delle nuove parti. CM ha una bella colonna sonora, rap e rock, che tutti i ragazzini apprezzeranno ma la grafica zoppica un poco. Guardate la linea del traguardo: è sei passi più in là di dove è disegnata. A parte questo, CM è molto divertente.

Jonathan — 7.0

E' difficile definire questo gioco un sequel. In alcuni punti è migliore del gioco dell'anno scorso, in altri è peggiore. E' sostanzialmente diverso. Nel gioco di quest'anno non c'è il tempo esterno, ci sono meno cilindrate (non c'è la 500) e la modalità Carriera è curata meglio (potete comprare e migliorare la vostra moto). La grafica non è stata migliorata molto, le moto e i tracciati sono un po' più dettagliati al contrario degli sfondi. Al di là d'ogni paragone, è un bel gioco di motocross. È veloce e divertente (grazie anche all'assenza di piccole parti negli enormi salti e nel misuratore di distanza che li visualizza), con una forte competitività del computer. Non è divertente, è solido.

Kraig — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	6	7

Ducati World Championship

Prodotto da:	Acclaim
Sviluppo:	Attention to Detail
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	40 differenti modelli di moto Ducati
Peggior caratteristica:	Corse senza ispirazione
Web Site:	www.acclaim.com

Ducati WRC è molto simile a Porsche Challenge di EA. Entrambi contemplano solo una marca di veicoli (scelta coraggiosa per un gioco di corse). Entrambi rendono il dovuto omaggio a Gran Turismo per la possibilità di ottenere nuove patenti, in grado di spalancare campionati e veicoli migliori. Entrambi, in conclusione, giocano molto sull'immagine mitizzata e performante dei veicoli che rappresentano. Devo ammetterlo, le moto Ducati sono proprio belle. Se dovessi scegliere una marca di motocicletta, la mia scelta cadrebbe sulla Ducati. Sfortunatamente, anche se amo le moto, lo sviluppo del gioco non mi convince del tutto. I comandi non sono male, in special modo se si considera che la velocità della sterzata è regolabile. Il punto debole sono le moto del computer e i tracciati. Questi ultimi sono troppo pieni di stretti tunnel, inaspettate cunette e curve a novanta gradi. Tracciati più ampi con curve dal raggio maggiore e una migliore linea visuale (alcune volte è difficile vedere la pista) migliorerebbero la situazione. Le moto del computer guidano in maniera errata, simili a quelle di Road Rash, solamente senza le armi. Ho avuto altri problemi nel modo in cui le moto cozzano contro il muro quando finiscono troppo vicine al bordo. Questa reazione alla vicinanza del muro è probabilmente realistica ma causa solo noiose e ripetute cadute. Infine il suono del motore è anemico. E' una banale riproposizione di una simulazione di rumore! E' un peccato, se si considera che il rumore delle Ducati è unico. Ai veri fan Ducati non piacerà per nulla, mentre gli altri dovrebbero affittarlo prima.

Dean

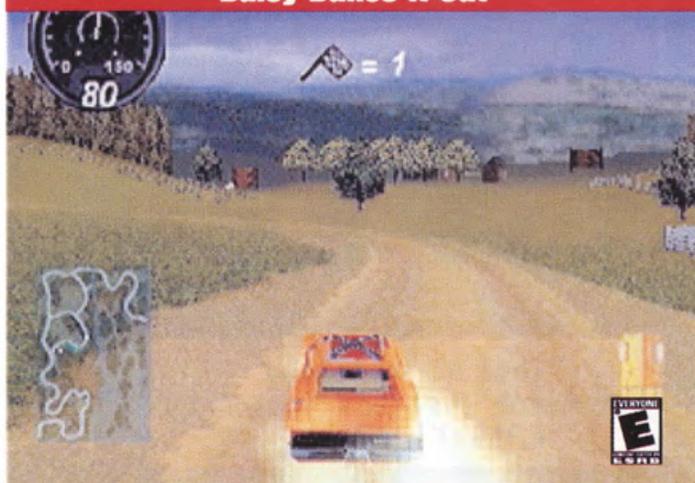
Con tutti i fan Ducati che circolano qui attorno, l'annuncio di questo titolo ha destato notevole interesse, anche se il suo arrivo ha incontrato uno scarso entusiasmo, visto che si tratta di un gioco poco più che mediocre. L'aspetto più cool è la possibilità di vedere, acquistare e correre con i vecchi e i nuovi modelli delle moto Ducati, con gli incassi delle gare vinte. Durante lo svolgimento del gioco, si avverte una certa ripetitività. Le curve arrivano in fretta e sono dure da gestire, il che significa un bel numero di cadute ad alta velocità. La grafica e il frame-rate sono decenti per un gioco di PS ed è anche divertente giocarci, anche se si tratta di una bella simulazione preconfezionata.

Jonathan

Sulla carta il gioco è pieno di promesse. Ci sono tonnellate di moto, percorsi ed elementi da sbloccare in aggiunta agli infiniti caschi e miglioramenti che si possono ottenere tanto da potere gareggiare in perfetto stile Ducati. Questo gioco è stato costruito su tutto questo. Ducati World Championship è ricco di profondità ma manca di emozioni. La cosa che mi ha colpito di più durante le partite è l'assoluta mancanza di intensità, che è fatale per un gioco che prevede corse a folli velocità. Il design delle piste favorisce gli eccessivi incidenti, gli avversari del computer si comportano in maniera strana e il sonoro è pessimo. La musica ipnotica è del tutto inappropriata e mi ha letteralmente fatto dormire e questo lo farei volentieri di notte, non giocando a questo gioco.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	4	5	6

Dukes of Hazzard II: Daisy Dukes It Out

Prodotto da:	SouthPeak Interactive
Sviluppo:	Sinister Games
Giocatori:	1-2
Supporti:	Satan
Miglior caratteristica:	Potete sempre non comprarlo!
Peggior caratteristica:	Il gioco
Web Site:	www.southpeak.com

Sono stato davvero stupito dalla qualità neanderthaliana di questo gioco. Questo è un dinosauro, una delle più basse forme di vita per un gioco a 32 bit, che non dovrebbe nemmeno esistere nell'ultima generazione di software per PS. Questo gioco è un'ameba. In altre parole, Dukes è, davvero, il peggior esempio di gioco di corse che io mi sia mai trovato a giocare. Non voglio essere troppo fazioso ma chiunque abbia intenzione di investire 100 e passa mila lire in questo gioco dovrebbe innanzi tutto scrivermi! L'esperienza sarà soddisfacente per entrambe le parti. Il gioco sembra un piccolo, piccolo, piccolo Smuggler's Run, con Bo e Luke in fuga da Roscoe, come al solito. In quest'occasione, avrete la possibilità di guidare Daisy e il suo fuoristrada, ma anche così è tutto terribile. Guidare il Generale Lee è come guidare una barca da competizione e si suppone che questo sia normale! La grafica è una delle peggiori che io abbia mai visto. Il generale Lee assomiglia a una piccola spugna arancione e gli ambienti sono anche più brutti. Ci sono brevi brani vocali che dovrebbero elettrizzare i veri fan di quei due ragazzacci ma tutto dalla grafica ai comandi, dal sonoro alla presentazione, non va. Questo è probabilmente l'esempio di tutto ciò che non può funzionare in un prodotto. Infatti, alla confezione stessa manca il gancio a cui fissare il CD-Rom per tenerlo a posto. Probabilmente salterà fuori dalla scatola, proprio come il Generale Lee!

Milkman

C'è qualcosa che non funziona nella contea di Hazzard, in questi giorni. Innanzi tutto qual era il problema delle vecchie scene renderizzate? Esiste che i personaggi siano sempre più brutti? Una volta superati questi dubbi, avrete a disposizione l'ennesimo e banale clone. Roscoe e Cooter rimbalzano nei loro abitacoli come una coppia di conigli che saltano, distruggendo la vostra macchina senza speranza. I livelli vagano per conto loro, ma è facile finire a girare sempre sugli stessi percorsi circolari, anche se non seguite le istruzioni sullo schermo. La grafica è elementare, ma la PS si ferma spesso per caricare le nuove aree dei livelli. A meno che possedere un vostro Generale Lee sia sempre stato il sogno di una vita, io non mi avvicinerei a un gioco come questo.

Chris

Wow. Questo gioco merita una recensione? Se Dukes II non fosse finito nella scatola, avrei giurato che qualcuno stesse provando a farmi uno scherzo. La parola schifezza non basta neppure a rendere l'idea di come Dukes II sembri o funzioni, e io non penso di essere mai stato così contento di spegnere un gioco come questa volta. Prima di tutto, la grafica è veramente orribile. Le texture sono gonfiate e orrende, e c'è una nebbia schifosa che stagna sul terreno, pochi passi davanti a voi. La macchina sembra impazzita, ma questo non solo rende difficile seguire il tracciato ma anche rende assolutamente impossibile evitare le noiose macchine della polizia. Semplicemente atroce. Aspettate... no, fuggite via.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
2	2	2	1

Lunar 2: Eternal Blue Complete

Prodotto da: Working Designs
Sviluppo: Game Arts
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Trama godibilissima
Peggior caratteristica: La grafica mostra i suoi anni
Web Site: www.workingdesigns.com

Proprio come Silver Star Story, Lunar 2: Eternal Blue Complete mette insieme la tradizionale bellezza degli RPG con una delle più belle trame mai raccontate per PlayStation. Il lato negativo è la grafica semplice, che diventa ardua da apprezzare con il mercato pieno di prodotti per PS2 e DreamCast. I pezzi divertenti tratti dal film aiutano, comunque. Naturalmente, il gioco gode di un'ottima storia e una valida voce narrante che coinvolge sempre di più. Lunar 2 è infatti una grande e avvincente vicenda e si propone di non sfigurare al confronto con gli altri mostri sacri, come Final Fantasy IX e Chrono Cross. Tutto il materiale aggiuntivo che trovate nella confezione, inoltre, non guasta. Il lato negativo riguarda l'abbondanza eccessiva di combattimenti che dovrete affrontare in questo gioco. Certo, il combattimento richiede molta strategia che tenga conto del livello e della velocità (secondo me, è secondo solo a Grandia, in questo ambito) ma ce ne sono effettivamente troppi. Fate poi conto di perdere qualche istante di caricamento tra l'ingaggio della battaglia e il ritorno al mondo tradizionale: certi dungeons, stando così le cose, sembreranno infiniti. Dal canto suo, WD ha cercato di alleviare un poco questo problema dando al giocatore la possibilità di spegnere le voci durante la battaglia (e meraviglia delle meraviglie, hanno copiato lo stesso stupido sistema di salvataggio della versione su Cd per Sega). Alla fine del gioco, quindi, ero stufo di combattere innumerevoli mostri nella speranza di raggiungere il mostro finale (che tra l'altro è veramente un ottimo avversario). Nonostante questo, Lunar 2 è un RPG che vale veramente la pena di acquistare.

Greg — 8.0

Dire che il marchio Lunar è datato è come dire che Bob Hope è vecchio: è una verità accettata da tutti. Ma il gioco fa così tante cose bene che è ancora uno dei migliori RPG in giro. Prendiamo il sistema di combattimento: sembra semplice, perché è basato sulla modalità a turni ma tiene conto profondamente della strategia. E poi c'è la storia: un mix ben bilanciato d'avventura, racconto e amicizia – con qualche tema un po' più pesante – tutto brillantemente realizzato dalla Working Designs. Mi sono divertito di più, tuttavia, con il primo remake di Lunar per PS ed ho trovato questa versione talvolta un po' lenta. Ma non fraintendetemi! Lunar rimane un gioco senza tempo, nonostante il suo aspetto un po' datato.

Gary — 7.5

Eternal Blue fa tutto quello che l'ultima versione PS di Lunar aveva fatto: una fantastica messinscena di una bella storia (anche se talvolta troppo caramellosa), potenziata da personaggi memorabili, voci narranti e molti extra (colonna sonora, mappe, making-of del CD, pupazzi, ecc.) per fare venire un'ernia ai fan più accaniti. Il combattimento è grande quando conta per davvero – come quello contro i mostri più cattivi – ma mi sono stufato di combattere mostriciattoli sconosciuti, incontrati per caso. La grafica è datata ma non mi ha mai stancato, aldilà di qualche raro caso di scarsa animazione. Lunar è sempre lo stesso, solido RPG e forse è questo il motivo per cui non riesce a diventare migliore: non riesce mai a superarsi.

Mark — 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	8	5	6

Mega Man X5

Prodotto da: Capcom
Sviluppo: Capcom
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Gioco classicamente 2D
Peggior caratteristica: Attinge da una formula vecchia
Web Site: www.capcom.com

E' 2D, è 3D, è una delle più vecchie icone dei video-game e non scomparirà. Non ancora, almeno. Quinto episodio dell'estensione di Capcom dell'originale, MMX5 sembrerà ad alcuni un titolo dai nuovi contenuti mentre altri vi potranno riscontrare un classico comfort. Con la serie originale di nove titoli, è una meraviglia che esita il gioco "X", e poco è cambiato da quando è apparso per la prima volta sul SNES, quasi dieci anni fa. Questo è anche il problema, gli sviluppatori sembrano avere introdotto solo dei nuovi nemici robotici con cui X e Zero dovranno combattere. Mentre in X5 la trama ha una parte importante nello sviluppo del gioco, e la velocità con cui avanzate nel gioco influenza il tipo di conclusione cui giungerete, l'interazione tra X/Zero e i nemici sembra forzata e leziosa. Lo sviluppo del gioco è sempre lo stesso, introduce solo un paio di nuovi attacchi e mosse, collegate alle armi e alle armature acquisite; hanno fatto il gioco un po' più difficile. E' ancora arduo completare le mosse che richiedono combo di vari pulsanti, come scalare un muro durante la carica, o saltare con precisione, e non importa come sia configurato il vostro controller. Se avete già giocato ad un prodotto della serie MMX, saprete bene che si tratta di mosse molto frequenti nel gioco. Settare il vostro caricatore sul "sempre acceso", nelle opzioni iniziali, potrebbe aiutare a semplificare le cose. Non aspettatevi troppo da questo X5, è poco più che un'estensione del 4 per i fan della serie.

Jonathan — 7.5

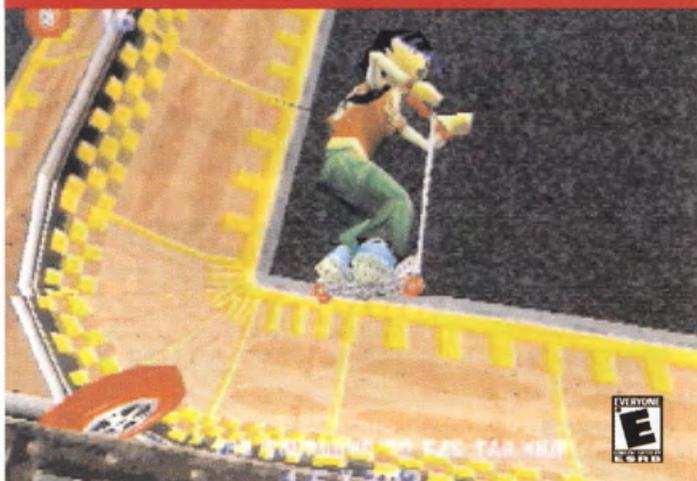
Lunga vita a Mega Man, lunga vita al 2D, lunga vita alla Capcom. Con la progressiva diminuzione dei giochi 2D anno dopo anno, è bello vedere come la Capcom continui nelle sue serie lunghe. Ma, in perfetto stile Capcom, questo nuovo prodotto ha pochissimi cambiamenti: questo significa che si tratta di un gioco per i fan più incalliti. MMX5 è solido, con una buona grafica, bei suoni e il tipico sviluppo MM. Il gioco, in ogni modo, enfatizza molto la storia, che non mi potrebbe fregare di meno. In un gioco di combattimento, uno non gioca con un 2D a scorrimento laterale per la storia. Le nuvolette di testo che appaiono in mezzo all'azione sono inutili. E' lo stesso un bel gioco, per essere un 2D a scorrimento laterale.

Sam — 7.0

Potreste dirlo d'ogni prodotto della serie Mega Man, ma la serie X, in particolare, non è apparsa innovativa già dalla prima uscita per SNES... Non importa cosa stiate facendo, rimanete sempre con il sospetto di avere già fatto o visto tutto prima. X5 non rappresenta un'eccezione. Si gioca come i precedenti 4 prodotti. Ha la stessa confusione e ci sono i soliti cattivi da falciare. Sebbene apprezzi alcune nuove opzioni, come la raffica e il fuoco istantaneo, non c'è nulla qui che mi ecciti in realtà. Mi piacciono i giochi 2D vecchia scuola così come qualsiasi altro ragazzo ma è tempo di mettere nuove idee in giro. Giocateci SOLO se siete dei fan.

Greg — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	5	6

Razor Freestyle Scooter

Prodotto da:	Crave Entertainment
Sviluppo:	Shaba Games
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Decente sviluppo del gioco
Peggior caratteristica:	Gioco relativamente corto
Web Site:	www.cravegames.com

Questo titolo modaiolo (penso che la mania per i monopattini sia vicina al suo picco) è fatto su misura per i giovani giocatori. Non che perda fascino di fronte a quelli un po' più vecchi, ma i trucchi dell'interfaccia principiante-esperto, i personaggi dettagliati e la colonna sonora rock vanno incontro ai ragazzi. E' incredibilmente semplice su molti livelli: eseguire i trucchi è facile come cadere di sella e finché il monopattino non è completamente coricato sul fianco è ancora possibile eseguire qualsiasi manovra. Non importa se venite da vicino o da lontano; si adatta a ogni angolazione. I comandi hanno molto lo stile Tony Hawk: il tasto X per il salto iniziale, il cerchio o il quadrato più la freccia per molte delle altre combo. E' sorprendente vedere quante cose si possono fare con il monopattino. Impennate, senza mani e almeno altre 100 evoluzioni sono possibili. L'altra metà del gioco vi vedrà impegnati alla ricerca delle ruote nascoste strategicamente (e non sono troppo difficili da trovare). In ogni modo, grazie all'eccellente lavoro della camera, al pulito framerate e alle curve facili da imparare, Razor Fs è proprio un bel prodotto. Ci sono anche dei problemi, però: la modalità a due giocatori è uno scherzo. Invece di dividere in due lo schermo, preferisce usare un sistema a turni. Quindi voi giocate un livello da soli e poi il vostro amico farà lo stesso... è veramente stupido. Ci sono anche degli errori a livello di grafica. Nulla di troppo grave ma nelle clip e negli incidenti vengono fuori. Per essere un gioco ovviamente programmato a tavolino (per battere il ferro finché è caldo) è un ottimo prodotto.

Dean — 7.5

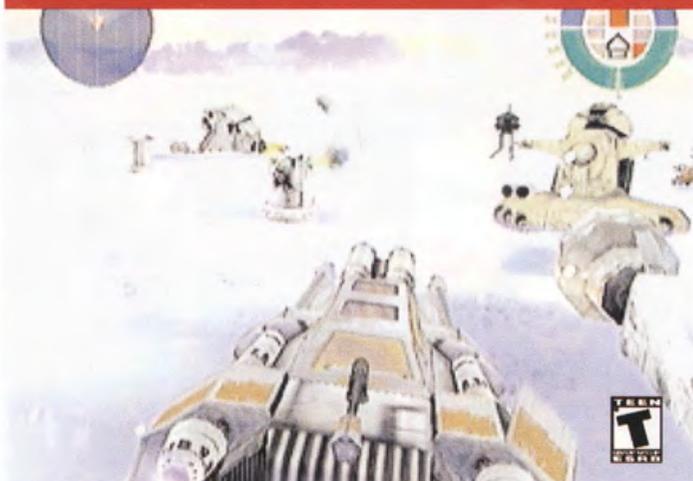
Questa è davvero una sorpresa. Sapevo che era solo una questione di tempo per vedere un gioco basato sui monopattini Razor ma nessuno di noi si aspettava che uscisse così presto. In più, penso che nessuno si aspettasse un buon prodotto. Essendo stato pensato per il pubblico più giovane, potrebbe risultare troppo banale e facile per molti giocatori. Freestyle Scooter, al di là di tutto, è solido. I livelli sono ben disegnati e i comandi sono una copia quasi esatta di quelli di Tony Hawk. Mi è piaciuta molto l'idea sulla musica. Invece di spendere molti soldi in qualche grossa band, i programmatori hanno preso la musica dalle band ospitate da MP3.com. Un prodotto, in sintesi, di qualità che è destinato a durare troppo poco.

Greg — 7.0

Dal momento che la mania dei monopattini è riemersa, sapevamo tutti che un titolo del genere fosse inevitabile. E' sullo stile Tony Hawk, dai trucchi agli sfondi dei livelli, fino alle missioni. La premessa è una puro pretesto (della serie: "Un Robot impazzito ha rapito i vostri amici, riuscirete a terminare le missioni per salvarli?") ma la colonna sonora è un dono cortese delle band punk e emo prese da MP3.com, da Rob Zombie ai Bad Religion. La modalità a due giocatori è una bufala (è come giocare due partite da solo), e funziona pure male. RFS è un gioco divertente da affittare, nulla più.

Jonathan — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	8	6	7

Star Wars Demolition

Prodotto da:	LucasArts
Sviluppo:	Luxoflux
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Robusta trama modello Vigilante
Peggior caratteristica:	Concetto di fondo forzato
Web Site:	lucasarts.com

Vi perdono per avere pensato che il difetto di un gioco come Demolition sia il suo essere in qualche modo forzato. Prendere l'essenza vitale di Vigilante 8 e mescolarla con una massiccia dose di Star Wars appare difficile come fare passare un cammello nella cruna di un ago, ma non è male come sembra. Certo, questo prodotto va contro lo stile dei giochi di Star Wars e ha un aspetto più sfigato! Le regole di SW non sono sempre osservate e il gioco in certe parti è proprio stupido. Volare attorno alla Morte Nera, a bordo di un Rancor armato di lanciarazzi può apparire sostanzialmente stupido. Essere invece in grado di innestare la retromarcia in una gara di sgusci non è cosa da poco, se ci pensate. E che dire di Boba Fett? Sembra assomigliare più che altro ad un manichino attaccato al suo jet pack, in volo sulle lande ghiacciate di Hoth, e con il laser spianato. Se s'ignorano queste stupidaggini, si supera la facciata del gioco per vedere che cosa effettivamente ci sia sotto. Alla fine di tutto, sotto sotto c'è Vigilante 8. Può essere ben nascosto, però questo è. La trama è ormai vecchia e l'abbiamo già sicuramente vista prima, ma può essere un valida fonte di divertimento quando si gioca contro un avversario umano. Demolition non sarà ricordato come uno dei grandi giochi di Star Wars però è perfettamente adeguato al genere di divertimento che ci attendiamo da un prodotto simile.

John — 6.5

Abbiamo visto abbastanza variazioni sul tema. Che cosa sarà il prossimo... Star Wars Tennis? Sì, sta diventando ridicolo, ma non lo posso lasciare perdere solo perché il marchio mi ha stufato! Specialmente se il gioco in questione è decente. Concordo nell' affermare che è simile a Vigilante 8, ma non mi ricordo che la grafica di V8 fosse così torbida e confusa. Sembra che abbiano direttamente trasposto degli elementi del background, cacciandoli dentro casualmente, e la struttura appare debole. Nonostante questi pessimi elementi, si poteva fare molto peggio. Non si discute il fatto che siate alla guida di veicoli di SW; il gioco è un combat vecchio stile. Vorrei solo che fosse più bello.

Dean — 6.0

Demolition Star Wars è un gioco di distruzione dei veicoli ma non ispira nessuna novità vitale per il genere. Ci sono pochi elementi interessanti, come la forza variabile delle armi e le penalità per la ricarica dell'energia, ma è troppo poco per evitare a questa replica di Vigilante 8 di apparire troppo pallida. Ci sono altri problemi, come i nemici idioti (si bloccano nei muri, si sparano addosso) o la grafica pessima che fa sembrare impreciso il campo di battaglia. I veicoli sbloccabili e le variegate modalità multi-player concedono un minimo di longevità a questo gioco, ma, secondo me, non è abbastanza per consigliarvi qualcosa in più dell'affitto.

Kraig — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	5	6

Supercross 2001

Prodotto da: EA Sports
Sviluppo: EA Sports
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La gara di Freestyle
Peggior caratteristica: Piste intasate
Web Site: www.easports.com

Odio cominciare così, ma perché non c'è ancora stato un gioco di motocross veramente grande per la PS? Nella vita della PS, ho difficoltà a ricordare un solo gioco eccellente. Almeno nulla di così interessante come Excitebike per Nintendo 64. Supercross 2001 non rompe questa tradizione, anche se molto più divertente da giocare dei suoi predecessori, almeno se avete giocato a SC 2000. Preparatevi ad avere a che fare con i comandi più frustranti e imprecisi mai pensati per un gioco di motocross. MC 2001 ha ricevuto una massiccia, e necessaria, iniezione di struttura arcade. EA ha eliminato tutte quelle simulazioni idiote e ha alleggerito il gioco restituendo uno sviluppo e dei comandi agili (anche troppo). Curvare è diventato più semplice, forse anche troppo. Le moto ruotano quasi su di un francobollo e sembrano sfidare le leggi della fisica quando impennano di continuo (a volte sembrano pure ridicole). Il gioco soffre per alcune dimenticanze (ci sono molte barriere invisibili contro cui si sbatte, ecc.) ma nessuna, per fortuna, intacca lo sviluppo dell'azione. Una volta in possesso del sistema di turbo, le corse diventano molto più divertenti e il lavoro fatto nell'emulare gli scarichi delle moto reali quando giungono alla massima coppia è semplicemente grande. La componente freestyle è forse la parte più forte del gioco. Le moto rimangono a lungo in aria, i piloti sono ben animati ed è veramente bello giocarci. Se riuscite a non badare ai corpi buffi e ai comandi poco ortodossi, è un prodotto proprio divertente. Io, comunque, lo affitterei prima.

Dean

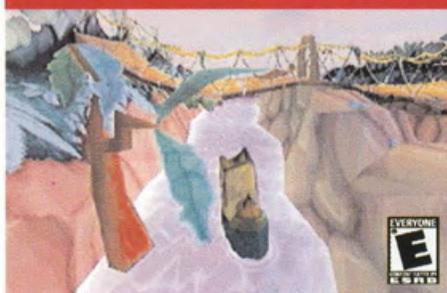
Non pretendo di essere un esperto di gare di motocross ma non penso che tutto si riduca a frenare nell'attesa di essere superati, per poi accelerare di conseguenza, cercando di buttare fuori gli avversari dalla pista. Il computer in questo gioco è troppo aggressivo e i comandi atroci. Schiacciate il tasto "derapata" per vedere il vostro pilota piroettare in un bicchier d'acqua: è molto disorientante. Giocare una partita a Supercross significa essenzialmente vedere quanti corridori riusciranno ad ammonticchiarsi tra loro, e scoprire chi di loro riuscirà fortunosamente ad uscirne per primo. EA non sembra in grado di gestire nessun gioco di corse sulla PS. Forse è ora di mettere un nuovo team al lavoro su questi giochi.

Greg

Il perfetto opposto di THQ's Championship Motocross, Supercross ha un eguale numero di pregi e difetti. Sembra bello quando tutti sono in pausa, ma l'animazione e le curve della modalità in solitaria disorientano e sono confuse. Il freestyle è leggermente superiore a quello di THQ's Championship Motocross, il turbo aiuta davvero a superare alcuni salti nella modalità solitaria ma non c'è la bella personalizzazione delle motociclette che c'è su CM. Non potremmo fondere i due prodotti in un gioco di motocross definitivo? Se dovete scegliere, Supercross offre un gioco più realistico e coinvolgente, con gare veloci ed essenziali. Motocross è più facile da giocare e ha più profondità nella partita in solitaria.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	6

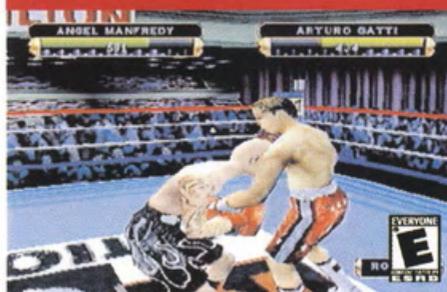
The Emperor's New Groove

Prodotto da: Sony CEA
Sviluppo: Argonaut
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.playstation.com
Miglior caratteristica: L'ispirata e coinvolgente musica latina
Peggior caratteristica: La voce che impersona David Spade

Devo totalmente dare atto all'Argonaut per avere messo insieme un gioco che cattura totalmente lo spirito e il carattere del film su cui è basato. Emperor's New Groove è ricco di spirito e sarcasmo, così come l'originale sullo schermo. E a me queste cose piacciono. Si preoccupa persino di fare luce sulla gestione dei tradizionali video game, il che mi fa gongolare. Il gioco in realtà può essere descritto meglio di Spyro, pur non essendo così valido. La grafica è solida (usa una versione avanzata del motore di Croc) e la musica è dolce (vado letteralmente pazzo per la musica latina) ma lo sviluppo del gioco è piuttosto caotico. Ci sono molti buoni elementi da gioco platform ma ci sono trucchi un po' troppo elementari della serie "piazza la pietra sul pulsante per aprire la porta". Il che non sarebbe male, se solo non fosse ripetuto spesso. Fortunatamente c'è un'ampia varietà di livelli (come le scene fuori bordo, le aree corse e le scene di caccia), e non ci si annoia mai. Se avete amato il film, allora questo gioco fa per voi. Se, invece, cercate un nuovo gioco platform, anche. M'è piaciuto.

Sam

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	6	6

HBO Boxing

Prodotto: Acclaim
Sviluppo: Osiris Studios
Giocatori: 1/2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Clinch realistico
Peggior caratteristica: Lo sviluppo del gioco del tutto inesistente

Ottenendo la licenza HBO, la Acclaim si è accaparrata tutti i boxeur professionisti che EA e Codemasters (Mike Tyson) non avevano ancora "arruolato". E questo non è un bene, per nessuno. Mentre i menù pompano le brillanti regalie dell'HBO, non c'è nulla che provi a riscaldare il tiepido sviluppo del gioco. In un solo round dell'incontro stabilirete con quale mano dare il pugno, attraverso il pulsante L1 del control pad. E' un idea apparentemente furba e lascia liberi gli altri bottoni principali per creare una più ampia varietà di colpi. Il sistema però non funziona: una buona metà dei pugni diretti all'avversario non lo beccano (o non LA beccano: ci sono anche le combattenti femmine). I boxeur si rifugiano a volte in clinch, diversamente dagli altri giochi del genere, ma questo non evita ai personaggi di sembrare dei morfinomani. Alcuni dettagli sono interessanti, come l'indicatore di colpi da un round all'altro, ma il gioco in sé non offre analoghi controlli. Si tratta di un gioco sotto la media.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	5	4

EGM SILVER

King of Fighters '99

Prodotto da: Agetec
Sviluppo: SNK
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.agetec.com
Miglior caratteristica: Elemento: ottima grafica per un gioco PS
Peggior caratteristica: I personaggi sono piuttosto banali

Diversamente dalla versione per Dreamcast, King of Fighters '99 si trova perfettamente a suo agio sulla PS. Infatti, non c'è quella chiara e netta sensazione di "ok, va bene, ma si poteva fare di più" che questo prodotto per Dreamcast ha. Sebbene non siano in 3D, i background sono molto belli, e cambiano (talvolta drasticamente tra un match e l'altro). I comandi sono quasi perfetti, l'animazione raggiunge gli stessi livelli della versione per DC e gli attacchi speciali non sembrano peggio. Mi è piaciuto il modo in cui è possibile prendere i personaggi e metterli in ordine: assegnando a ciascuno un preciso tasto, si può determinarne segretamente l'ordine. Ottimo sistema per gli uno contro uno. Per compensare la mancanza dei fondali in 3D, SNK ha aggiunto alcuni interessanti extra per i possessori di PS, e sebbene alcuni siano deboli (non m'interessa davvero sentire le voci dei personaggi), altri, come la galleria d'arte e la modalità di editing dei colori (simile a quella in Capcom Vs Snk) sono davvero grandi. Nonostante, tecnicamente, KoF '99 sia migliore su DC, mi sono divertito di più con questa versione.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	9

Gundam Battle Assault

Prodotto da: Bandai
Sviluppo: Bandai
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.bandai.com
Miglior caratteristica: Bella Animazione
Peggior caratteristica: Lo sviluppo fangoso del gioco

C'è un piccolo ma definito gruppo di giocatori che deve assolutamente mettere le mani su tutti i giochi mech. Se non rientrate in questa categoria, lasciate perdere Gundam! Non fa assolutamente per voi. Se siete dei patiti dei mech, questo prodotto andrà ad aggiungersi alla vostra collezione ma non aspettetevi di giocarci per molto, passato il primo giorno. E' un gioco a livello base, di combattimenti uno contro uno che sembrano un vecchio prodotto della scuola Neo-Geo. I personaggi disegnati a mano sono stati realizzati accuratamente e, infatti, sono belli; il difetto è che li controllate come se fossero immersi nel fango. Un gioco di battaglia, prima di tutto, dovrebbe fornire al giocatore un valido controllo della meccanica e un'ottima manovrabilità: questo non offre nessuno di questi due elementi. A camminare ci mettete un'eternità i pugni e calci non sono così veloci come dovrebbero. Questi problemi portano ad un uso esagerato dei proiettili, che stufa quasi subito. Le diverse strutture dei mech garantiscono una buona varietà ma nessuno di questi possiede una vera personalità. E' pieno di solidi giochi per la PS1 al tramonto che scuoteranno il mercato... e questo non è uno di quelli.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	3	3

Ready 2 Rumble Round 2

Prodotto da: Midway
Sviluppo: Midway
Giocatori: 1/2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.midway.com
Miglior caratteristica: Personaggi segreti
Peggior caratteristica: Feeling brutto e colloso

E' difficile recensire R2R2 adesso che ha già fatto apparizione nel circuito della nuova generazione di console. Non voglio paragonare mele ad arance, ma le arance della PS2 sono molto dolci. Cerchiamo di fare il punto, ammesso che ce ne sia uno. Il punto è che avete già giocato a questo prodotto, penso si chiamasse Ready to Rumble. Era proprio un bel gioco, con personaggi divertenti, che potevate rispolverare di tanto in tanto quando i vostri alleati erano tutti a terra. La versione di quest'anno non è diversa. Il gioco è assolutamente arcade. La modalità carriera offre dei mini giochi ma non tutti sono belli. E non è nemmeno così divertente schiacciare un avversario dopo l'altro. Potete continuare a fare danni con nuove prese (con le quali potrete cacciare il vostro avversario fuori dal ring) e con qualche combo aggiunta, ma non c'è nulla di nuovo. Tra i personaggi segreti ci sono Michael Jackson, Shaquille O'Neal e alcuni altri. Tutto quello che viene fuori, in ogni caso, è che R2R2 è un gioco mediocre, che merita solo d'essere affittato.

Dan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	4	4

Monster Rancher Hop About

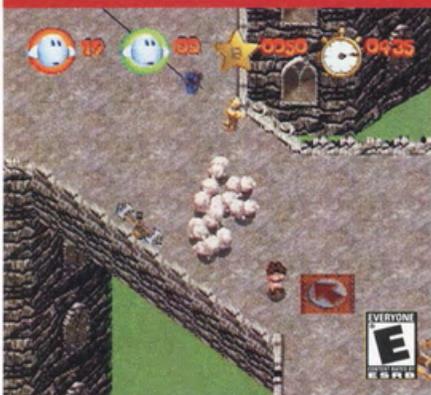
Prodotto da: Tecmo
Sviluppo: Tecmo
Giocatori: 1/2
Supporti: Nessuno

Web Site: www.tecmoinc.com
Miglior caratteristica: Semplice e immediato, divertente
Peggior caratteristica: Lo sviluppo non è molto vario

Vi vedo. Qua fuori, qualcuno di voi sta già guardando il mio voto, stupendosi di come un gioco, che ha per protagonista Suezo & Co con i loro pogo, possa avere un punteggio così elevato. Dopo tutto, il gioco è assurdamente semplice. E' una semplice raccolta di 100 livelli differenti a tempo, nei quali gareggerete fino alla fine, usando i power-up per evitare i buchi e le trappole della piattaforma. E i comandi consistono solo nell'usare il D-Pad per guidare i tuoi mostri. Dopo solo pochi istanti, però, il dubbio cede il passo alla delizia, e mi sono ritrovato a volere sempre ancora un livello in più di quest'ibrido di azione e rompicapo. Ancora dubbiosi? Bene, considerate questo: non ho mai avuto così male ai polpastrelli dopo un gioco (e questo è positivo). Non ho nemmeno visto gente che, nel giro di un secondo, si è messa a girarsi e contorcersi su sé stessa, usando il caro vecchio Inglese, alla ricerca di un minimo vantaggio nell'uno contro uno. E' tutt'altro che rivoluzionario ma è indubbiamente un grande gioco se avete qualche ora da passare.

Gary

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	6	8

Sheep

Prodotto da: Empire
Sviluppo: Mind's Eye Prod.
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno

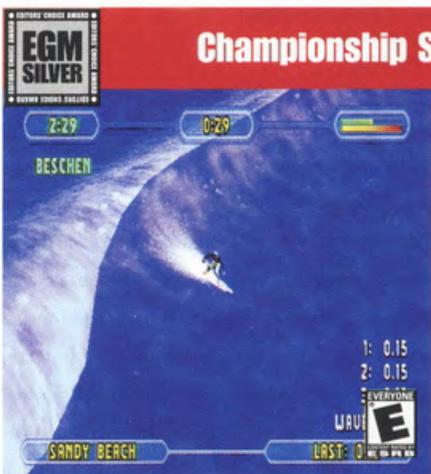
Web Site: www.saveoursheep.com
Miglior caratteristica: Trama e grafica vecchio stile
Peggior caratteristica: Forse il prezzo è poco vecchio stile

Se questo gioco fosse in offerta lo comprerei. Cosa volete di più per un gioco come questo? Ci sono giochi a prezzo pieno che non garantiscono lo stesso divertimento. Sheep non è un gioco sfavillante; la sua grafica è del tempo del Genesis, ma la sua trama è dello stesso tipo di quelle che hanno reso divertenti giochi come Zombies Ate My Neighbors o Haunting Starring Polterguy, tanti anni fa. Lo scopo del gioco è quello di condurre un gregge di pecore attraverso una bella varietà di mondi diversi, senza cadere nelle buche o nelle trappole. Il sonoro e gli effetti sono piuttosto ripetitivi: chi ha bisogno dell'effetto screeching quando sta parlando con qualcuno? In più, se uno muore è costretto a caricare una partita salvata: se non avete salvato da alcuni livelli, dovrete di nuovo superarli. Invece del gioco cooperativo o, almeno, competitivo a due giocatori, c'è un piccolo gioco del calcio. Forse più opzioni multiplayer avrebbero reso questa modalità più interessante. Un buon prodotto da affittare per quelli che non vogliono farsi coinvolgere troppo a lungo da un gioco.

Chris

GRAFICA 5
SONORO 2
ORIGINALITA' 8
LONGEVITÀ 6

Championship Surfer

EGM SILVER

Prodotto da: Mattel
Sviluppo: Krome Studios
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.kromestudios.com
Miglior caratteristica: La corsa sull'onda lunga
Peggior caratteristica: Sviluppo del gioco monotono

La linea che separa il flusso principale della corrente dalla nicchia è molto sottile. Championship Surfer nasce con l'intento di porsi nella seconda categoria ma, alla fine, finisce nella prima. Gli amanti del surf saranno entusiasti nel vedere il loro sport preferito prendere vita con atleti reali, realistiche azioni in acqua e grafica precisa. Un giocatore medio, però, lascerà quasi subito questo prodotto per tuffarsi negli intimi recessi di Tony Hawk 2. Il problema di Championship Surfer è la mancanza di varietà. Questo è uno triste elemento comune a tutti i giochi del genere: mentre i prodotti tratti dagli altri sport acquatici estremi possono vantare un'ampia scelta di opzioni e situazioni, qui siete limitati da livelli che differiscono l'uno dall'altro per il solo colore dell'acqua o per la dimensione delle onde. Lo sviluppo del gioco è centrato e nasconde ottimi trucchi: i giudici valuteranno le vostre evoluzioni su una scala da 1 a 10 mentre vi confronterete con gli avversari nelle varie competizioni del campionato. È molto facile produrre spettacolari evoluzioni ma le limitate proporzioni del vostro personaggio vi renderanno impervia la comprensione delle manovre più clamorose. Lasciate stare se non possedete una tavola da surf.

Ethan

GRAFICA 7
SONORO 7
ORIGINALITA' 4
LONGEVITÀ 3

Jungle Book Rhythm n' Groove

Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: Ubi Soft
Giocatori: 1-2
Supporti: Dance Mat

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: Contiene due melodie Disney
Peggior caratteristica: Gli altri brani e il gioco sono scarsi

Forse Rhythm n' Groove potrebbe anche piacervi, se siete dei ragazzini di 10 anni o dei grandi fan del "Libro della Giungla" o di Lou Bega. Il fatto è che la qualità di un gioco musicale è data dai brani che contiene e, purtroppo, quelli inseriti in Rhythm n' Groove non sembrano indirizzati a un pubblico adulto. La musica è orecchiabile, ma non quanto basta. I livelli sono così lunghi che, prima di terminarli, vi ritroverete a odiare quell'insulsa melodia di sottofondo. Come se non bastasse, la giocabilità ha qualche problema. Prendiamo il caso dei power-up, nello specifico quello del Firewall. Quando lo usate il vostro personaggio se ne sta lì fermo per qualche secondo senza sapere che mosse fare. L'idea di sconfiggere i boss usando passi extra è carina in teoria, ma in pratica poco funzionale. Il problema di fondo è che per eseguire i passi si finisce per perdere la concentrazione e si toppa anche nel ballo normale. Fortunatamente il gioco contiene anche due brani tratti dal film originale. Brani che però non bastano a farci apprezzare gli altri 10. Un livello bonus, poi, contiene la versione di Lou Bega di "I Wan'na Be Like You". Ma la differenza con l'originale non è così marcata. Se state cercando un gioco musicale un po' più maturo, scegliete Dance Dance Revolution.

Chris

GRAFICA 5
SONORO 4
ORIGINALITA' 4
LONGEVITÀ 3

Dance Dance Revolution

Prodotto da: Konami
Sviluppo: Konami CET
Giocatori: 1-2
Supporti: Dance Mat
Miglior caratteristica: Multiplayer divertente
Peggior caratteristica: Poche canzoni
Web Site: www.konami.com

8.0

Sono un fan dei giochi musicali e sono stato veramente contento quando Konami ha rilasciato il più popolare rithm-game giapponese anche in occidente. Non è tutto come sarebbe dovuto essere (il numero dei brani è povero; manca Butterfly) ma è un buon titolo. Per godervi questo gioco dovete avere un controller Mat (due è meglio) e qualche amico. Vi troverete in fretta a ballare per la stanza. Se vi è piaciuto Samba de Amigo di Sega, adorerete Dance Dance Revolution. E' divertentissimo ballare sul controller dedicato. Guardate qualcuno giocare al livello Expert e capirete quanto può essere divertente. L'ho giocato sin da quando è uscito in giappone. Per gli affezionati posso dire che metto questa versione a metà tra il 2 Remix e il primo come qualità delle canzoni.
La maggior parte delli tracce sono dei classici Konami ma sfortunatamente mancano i brani di Papaya smile.dk o E-rotic. Spero che la gente si accorga di quanto sia divertente questo genere di giochi, in modo da avere più titoli del genere con più opzioni e canzoni. Se vi piace la musica dance o la demenzialità giapponese compratelo, non ve ne pentirete.

Chris

7.0

Per il modo in cui si gioca potrebbe essere chiamato più "march march revolution", ma non importa come lo chiami, é di sicuro molto divertente. Una volta che si riesce a stare bilanciati e prendere il passo, é dura smettere di giocare: ci si trova sempre a finire le canzoni più difficili e dominare quelle semplici fino a che le gambe non sono letteralmente in pezzi. Ma ci sono, ovviamente, anche dei lati negativi. Il gioco con il tappeto costa circa 140 mila lire, e, se ci si vuole divertire in un piccolo party, bisogna investire almeno altre 80mila in un secondo tappeto. E un bel po' di soldi. Inoltre, non ci sono pezzi particolarmenti interessanti o riconoscibili (se escludiamo un interessante remix di Smoke on the Water) e troppe tracce sono simili tra loro. Figo, ma voglio un remix!

Mark

8.0

Sono diventato DDR dipendente. Sembrerete dei dementi saltando su un tappetino colorato che oltretutto vi costerà un bel gruzzoletto, ma ne vale la pena. DDR è un modo decente di fare ginnastica e vi divertirete veramente molto se trovate qualcuno disposto a giocare con voi. Soprattutto se avete un amico con il ritmo nel sangue. L'unica cosa che non rende questa versione un classico è la scarsezza di canzoni e il fatto che molti dei migliori brani della versione giapponese sono stati omessi. Lo raccomando comunque a tutti quelli che non hanno il remix di importazione.

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	7	9	9

Evil Dead: Hail to the King

Prodotto da: THQ
Sviluppo: Heavy Iron Studios
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La voce di Bruce Campbell
Peggior caratteristica: Gameplay povero
Web Site: www.thq.com

4.0

E' un vero peccato. Come è possibile che un gioco alla Resident Evil combinato con le insuperabili atmosfere de "La Casa" faccia pena? Beh, pensandoci non è poi così difficile. Devo ammetterlo, come grande (moolto grande) appassionato della serie "La Casa", sono un po' deluso. THQ ha preso un cavallo vincente e l'ha rovinato con un gameplay decisamente inadeguato. Prima di tutto i nemici resuscitano, e questo non è bello. Specialmente se spuntano fuori subito dopo che li si è appena falciati. Ho perso il conto di nemici appena uccisi, riapparsi, uccisi di nuovo e avanti così. Dovrebbe aumentare la sfida, ma è solo frustrante. Un altro grosso problema sono le telecamere. Spesso capita di combattere senza vedere il nemico o il proprio personaggio a causa della cattiva gestione delle telecamere. I combattimenti sono noiosi e graficamente è un po' triste. Ah già, la trama non è certo migliore, ma in tutto ciò c'è qualcosa di positivo... "la Casa" il nome stesso è un cult, con le sue ambientazioni e la voce di Bruce Campbell. Ma speravo di più, molto di più. I fan della serie dovrebbero darci un'occhiata, ma se cercate un bel gioco statene lontani, molto lontani

Ryan

4.5

THQ ha avuto un'ottima idea ad accaparrarsi la licenza de "La Casa". Dopo tutto Bruce Campbell è un buon doppiatore, come dimostrato in Broken Helix. Il fatto che il gioco copi Resident Evil non sarebbe un problema se non fosse per lo scomodo metodo di combattimento (la motosega esaurisce il carburante ogni 5 secondi) e per la gestione terrificante delle telecamere. Non dimentichiamo il fatto che i nemici risorgono prima che ci si possa muovere, fatto che rende una partita una lotta continua. Peccato, il materiale c'era, ma è stato sfruttato male

Milkman

4.0

Essendo un fanatico della serie, volevo veramente vedere questo titolo. Sfortunatamente, metodo di controllo orribile, nemici che si rigenerano e un design poco ispirato dei livelli fanno di questo titolo un'esperienza di gioco frustrante. Tristissimo, visto quello che sarebbe potuto essere: gli sfondi sono belli, l'avventura tocca tutti e tre gli episodi della serie e l'implementazione di un pulsante per prendere in giro i cattivi poteva non essere una cattiva idea. Lo stile è presente, non c'è molto da divertirsi, ma a chi importa? Molti fan non crederanno a questa recensione, ma sono stati avvertiti.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	4	4

Persona 2: Eternal Punishment

EGM SILVER

Prodotto da:	Atlus
Sviluppo:	Atlus
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	La profondità della story line
Peggior caratteristica:	Brutte voci durante le battaglie
Web Site:	www.atlus.com

8.5

Sono un grande appassionato dgli RPG medievaleggianti, ma a volte è piacevole uscire da questo scenario e vedere qualcosa di diverso. Qui, naturalmente, Persona 2 entra in gioco. Il gioco è buono, semplice e ben fatto. Ha una grafica solida, grande musica, e una delle migliori trame che mi sia mai capitato di vedere. La storia è molto cinematografica ed è capace di coinvolgere gli appassionati di RPG con una caratterizzazione dei personaggi veramente notevole. Persona 2 ha uno stile unico, accompagnato da un'artwork ispirato (alcune scene di intermezzo sono veramente mozzafiato) che dà al tutto un aspetto molto maturo. La grafica 3D è meravigliosa, semplice nel design ma con molti dettagli. E questo non compromette nulla nella fluidità del gioco. Sono un po' arrabbiato con Atlus perchè non ha mai pubblicato in occidente la prima parte, ma spero che il successo di questo titolo servirà a distribuire anche qui questo episodio. E' un grande RPG, leggermente rovinato dal parlato nelle battaglie, un po' impersonale e poco chiaro. Persona 2 piacerà a tutti i giocatori di ruolo? No, ma basterà entrare in questo nuovo mondo per essere sicuramente affascinati dalla trama avvincente.

Ryan

8.0

I giochi di ruolo di solito si svolgono in un tempo e uno spazio lontani dalla realtà, con esperienze remote rispetto alla vita di tutti i giorni. Un gioco che riesce a creare questa magia usando elementi molto vicini alla realtà è decisamente più avvincente. In questo Persona 2 eccelle: unisce elementi occulti con una trama basata su un serial-killer e un gruppo di persone normali. P2 richiede molta attenzione e strategia, ma dà molta soddisfazione giocarci. La localizzazione americana è un po' grezza, e la giocabilità è per chi ha gli RPG nel sangue. A chi non è piaciuto il primo, dico solo di dare una chance a questo sequel.

Jonathan

9.0

I titoli della serie Persona hanno sempre avuto un approccio diverso dagli altri RPG. Focalizzarsi sui ragazzi di oggi è un modo di vedere gli RPG da un'ottica diversa. Nonostante sia solo metà Persona 2 (la prima parte è uscita solo in giappone), anche noi occidentali potremo gustarci questo ottimo titolo. Grafica pulita, una trama oscura e complessa, e un buon sistema di battaglia sono la colonna vertebrale di questo gioco. Inoltre troveremo numerosi mini-giochi e un cast di personaggi memorabili. Un po' lontano dagli RPG "convenzionali", per i palati più fini.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	7

Gold and Glory: The Road to El Dorado

Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	LSP
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Web Site:	www.ubisoft.com
Miglior caratteristica:	Ottimo doppiaggio
Peggior caratteristica:	Animazioni abbozzate

7.0

Se state cercando un titolo adrenalinico, aprite bene le orecchie: non c'è azione in questa avventura basata sul lungometraggio animato. Gold and Glory è un'avventura di esplorazione e di rompicapi. Il gioco prende pesantemente spunto dalle avventure grafiche alla King's Quest, caso molto raro per i titoli da console. Purtroppo con il classico titolo PC condivide solo la strutura. I rompicapi sono talmente facili da risultare quasi offensivi, l'animazione dei personaggi è scarsa e il sistema di rilevamento delle collisioni è abbozzato. Nonostante tutti questi difetti, però, il gioco riesce a offrire un piacevole intrattenimento. La sua atmosfera rilassata permette un inedito approfondimento dei personaggi. I dialoghi ben scritti e ben recitati riescono a delineare anche i personaggi di contorno. E, aspetto non secondario, il tono e l'atmosfera del gioco non tradiscono la licenza originale. Gli sviluppatori di El Dorado sono riusciti nell'intento di catturare il mondo del film e di riproporlo nel gioco. Se vi è piaciuto il cartone, dategli un'occhiata.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	8	8	5

Dino Crisis

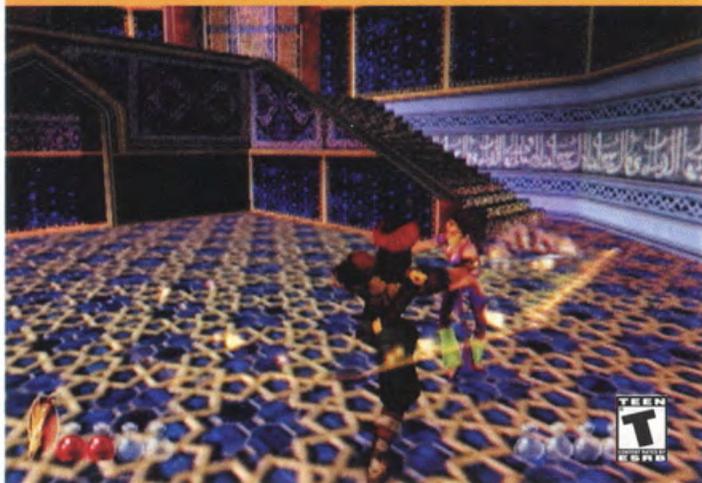
Prodotto da:	Capcom
Sviluppo:	Capcom
Giocatori:	1
Supporti:	VMU, Jump Pack
Web Site:	www.capcom.com
Miglior caratteristica:	Grandi enigmi
Peggior caratteristica:	Non ci sono abbastanza scene d'azione e combattimento

7.5

Più di tutti gli altri titoli horror della Capcom, è indubbiamente Dino Crisis a beneficiare di più del passaggio dalla PlayStation al Dreamcast. Essendo tutto renderizzato in tempo reale, inclusi gli sfondi, ogni elemento appare più omogeneo e frizzante sull'hardware Sega (naturalmente continua a usare gli stessi semplicistici modelli e texture, quindi non vi aspettate un nuovo Code: Veronica). Altri vantaggi sono rappresentati dal tempo più veloce di caricamento, dal display per il VMU di vita e munizioni, nessuno di questi è, però, in grado di rendere DC per Dreamcast un gioco appetibile chi vi abbia già giocato. Quindi cosa posso dire a quelli che non ci hanno già giocato? Dino Crisis può essere generalmente descritto come la versione con lucertoloni e dinosauri di Resident Evil, certo, ma non è finita qui. Gli enigmi sono migliori, i cattivi sono molto meno buffi, si finisce troppo spesso a scappare e scartare dinosauri molto tosti, mentre non ci sono abbastanza sparatorie. Ciononostante se siete fan incalliti del genere horror, Dino Crisis vale veramente un tentativo, specialmente con la migliore grafica DC e il prezzo più basso.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	5

Prince of Persia: Arabian Nights

Prodotto da: Mattel Interactive
Sviluppo: Avalanche Software
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Texture ben definite
Peggior caratteristica: Ideazione crudele dei livelli
Web Site: www.mattelinteractive.com

La versione originale di Prince of Persia era sì un po' rozza e frustrante ma ci si divertiva un casino. Ora mi chiedo quali siano le caratteristiche mancanti rispetto a quella versione per PC. Arabian Nights non solo non diverte: pur di guadagnare in spettacolarità si è venduto il divertimento e lungo tutto il percorso ti rende pure la vita impossibile. Ci sono un mucchio di livelli e la cosa grave è che in ciascuno di questi ti viene impartita una nuova lezione. Trappole tanto invisibili quanto micidiali, tranelli letali: in ogni stanza saltan fuori coltelli che cadono, serpenti in agguato o colonne che crollano. E si riesce a scoprirli solo rischiando alla grande: morendo, il più delle volte, e questo significa che molto spesso bisogna ricominciare dallo stesso punto dato che i salvataggi sono poco frequenti. In sostanza il meccanismo è semplicemente crudele. Come coronamento vi segnalo il terribile sistema di controllo, un ordine di grandezza peggiore di quello di Tomb Raider. Il modo in cui si salta risulta del tutto innaturale e questo peggiora le cose vista la quantità di alte sporgenze e piattaforme che bisogna affrontare nell'ultimo livello. E non mi ha entusiasmato nemmeno il sistema di combattimento: per riuscire a bloccare le sciabolate nemiche ci vuole più culo che abilità. Per cui risparmiatevi la frustrazione di provarci e fate che scappare come un piccola principessina. Arabian Nights è pure brutto da vedere: il principe corre come se gli avessero legato insieme i lacci delle scarpe! Le texture, benchè nitide, sono troppo ripetitive. Il risultato è un adventure ingombrante, ridicolo e tremendamente frustrante che – credetemi – preferirete davvero non giocare. Restate incollati ai giochi della serie Tomb Raider. Sono un 3D migliore di questo Arabian Nights.

Crispin

Wow, non c'è nulla che mi piaccia tanto quanto crepare e dover ricaricare sempre dallo stesso punto. Cosa che in Arabian Nights capita, beh, diciamo ogni due minuti. Ok, la versione 3D di Prince of Persia sembrava fatta apposta per girare su una console, si sapeva anche quando l'anno scorso uscì la versione per PC, ed eccola qua finalmente pronta al caricamento su Dreamcast. Ma, ragazzi, non sono per nulla soddisfatto. Non è che sia brutto il sistema di controllo o il tipo di gioco... è che sono frustranti. Sono sparse ovunque trappole praticamente invisibili, che non scoprirete se non rimanendone uccisi e il sistema di salvataggio è preistorico. In generale si ha l'impressione di giocare a Tomb Raider con l'obbligo di camminare lentamente e potete immaginare quanto sia attraente.

Ryan

Su PC, non ha funzionato mettere il Principe di Persia nelle lande di Tomb Raider e anche se questa versione non offre molto di più, qualche merito le va riconosciuto. Il fatto di aver dato più importanza alla soluzione degli indovinelli che a uccidere i cattivi di turno è certamente positivo, anche perché gli angoli di visuale della telecamera e i controlli non sono in grado di gestire i combattimenti. La grafica (specialmente il penoso FMV) è appena accettabile e il principe stesso sembra una specie di scemo, anche se l'architettura araba è ben realizzata. Vale la pena di noleggiarlo, questo Arabian Nights, piuttosto che di comprarlo dato che non è riuscito a ricreare quei tratti che molti anni fa resero il gioco originale un classico.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	4	3

Record of Lodoss War

EGM SILVER

Prodotto da: Conspiracy Entertainment
Sviluppo: Neverland/ESP
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Giocabilità che da' assuefazione
Peggior caratteristica: Grafica troppo semplice
Web Site: www.conspiracy-games.com

Lasciamo perdere l'idea che "l'imitazione sia la più alta forma di adulazione" e arriviamo al punto: agli sviluppatori di Lodoss War è piaciuta la serie Diablo. Pure molto. E, che ci crediate o no, hanno realizzato un gioco che per molti aspetti è migliore del fenomeno per PC della Blizzard. Mantenendo l'atmosfera generale di Diablo, Lodoss War dà lo stesso tipo di super-dipendenza, di devo-continuare-a-giocare-solo-per-altri-10-minuti-ancora, completo delle centinaia di particolari, delle dozzine e dozzine di armi e armature uniche (tutte migliorabili grazie a un sistema di power-up fin troppo dettagliato), di una solida trama e di una fantastica sensazione omicida. Ci sono punti in cui bisogna superare una ventina di goblin e simili, ed è semplicemente una figata. Ma ciò in cui Lodoss War supera Diablo al momento è nel sistema di controllo. Diversamente dall'interfaccia punta-e-clicca esistente nella serie della Blizzard, Lodoss War dà totale libertà di movimento con un sistema analogico di gran precisione. Mi sono state necessarie alcune ore prima di prendere confidenza col gioco, ma quando infine la partita e la linea narrativa mi hanno pigliato è diventata davvero molto dura sganciarmi dal Dreamcast, cosa che mi succede di rado in questi giorni. La sensazione è quella data dai giochi di "prima generazione", comunque. Anche se le animazioni sono grandiose, l'aspetto dei mostri che si incontrano è piuttosto semplice. Le ambientazioni non sono particolarmente spettacolari e non ci sono ombre. Ma non te ne accorgi neanche una volta che vieni preso dal gioco. Lodoss War è una droga, che ti diverte e soddisfa; probabilmente è uno dei migliori RPG d'azione degli ultimi anni.

Ryan

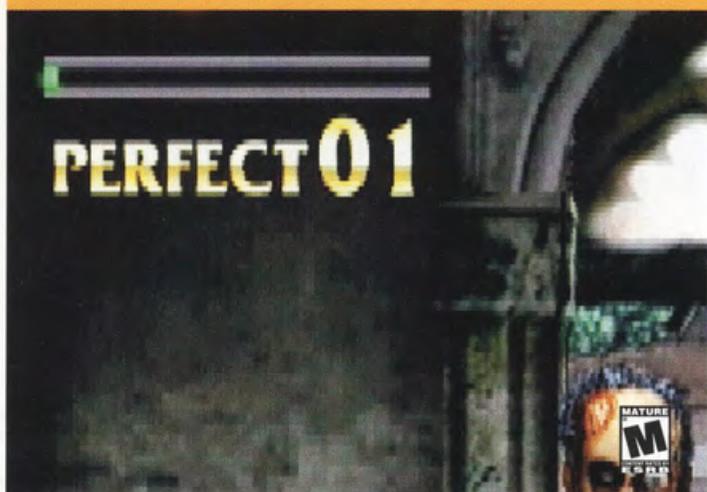
Che sia voluto o no, Lodoss War è la versione per Dreamcast di Diablo. Sia per la somiglianza col PC, sia per la strutturazione di ricerca continua, per il sistema di incantesimi, armi ed armature, assomiglia molto al successo della Blizzard che negli anni '90 creò un vero e proprio genere. Nonostante questo è OK, dato che ci si diverte ed è facile farsi prendere dal gioco anche senza saper nulla dei giochi di ruolo da tavolo o del Manga da cui prende il nome. E' graficamente ben realizzato, ma ho notato qualche problema di rallentamento quando inseguivo orde di nemici, cosa abbastanza fastidiosa. Non esaltatevi troppo – Lodoss War non è poi così innovativo. Anche se in ultima analisi è un buon titolo.

Jonathan

Sebbene non offra la modalità del multiplayer (cosa deludente considerando le potenzialità che il DC offre online), Lodoss War porta notevoli miglioramenti alla versione PC di Diablo, perciò me ne frego che lo copi spudoratamente. Il sistema di controllo è fantastico: molti RPG d'azione hanno un'interfaccia macchinosa, mentre questa è molto semplice e pratica. La grafica è tra le migliori viste in questo genere. L'aspetto dei personaggi 3D cambia in funzione dell'equipaggiamento ed è grandioso scagliare incantesimi contro i cattivi. L'unico problema è costituito dalla scattosità delle immagini, evidente durante battaglie molto grandi (e sono molte), ma non lasciate che ciò vi impedisca di provare questo gioco eccellente.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	7

The Typing of the Dead

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Sega
Giocatori:	1-2
Supporti:	Tastiera
Miglior caratteristica:	Giocabilità Isterica
Peggior caratteristica:	Troppo strana per alcuni
Web Site:	www.sega.com

Io avrei pagato pur di partecipare all'ideazione di questo gioco. "Ok, prendiamo il nostro miglior sparatutto e aggiungiamoci la videoscrittura! Urka!" Nonostante le improbabili origini questo prodotto può raggiungere un pubblico incredibilmente vasto. Quando l'ho visto per la prima volta al Game Show di Tokyo della scorsa primavera (c'erano due dattilografe alle tastiere) e nuovamente in un arcade giapponese ho creduto di aver visto tutto. Invece, in qualche modo funziona. Prendete The House of Dead, aggiungete l'uso di un po' di armi leggere, collegate una tastiera e otterrete Typing of the Dead! Non appena si avvicina un mostro si apre sul vostro schermo una finestra di testo e bisogna riscrivere le parole che appaiono. Maggiore sarà la rapidità con cui digitate maggiore sarà il punteggio ottenuto. Minore sarà il numero degli errori commessi, maggiore sarà il punteggio ottenuto. Fate schifo come dattilografe? Non preoccupatevi, la sezione di pratica all'interno del gioco vi permetterà di battere sulle vostre tastiere più velocemente che mai. Tra le altre il gioco include le modalità arcade e original. La modalità original permette di guadagnare oggetti speciali che possono essere utilizzati una sola volta (di solito premendo i tasti F1,F2,F3 o F4) ed è un po' più divertente della versione arcade. Divertenti sono anche i filmati che mostrano i personaggi con il simbolo del Dreamcast impresso sulla schiena e la tastiera legata al proprio petto. In conclusione si tratta di un gioco veramente originale, forse non adatto a tutti ma di certo ironico e godibile per i giocatori più curiosi.

Milkman

Senza dubbio, The Typing of the Dead è il miglior gioco ammazza-mostri a videoscrittura che io abbia provato nel 2001 (anche meglio dei corsi di dattilografia per PC...), ma mi chiedo quanto fascino conservi per coloro che molto tempo fa giocarono, vinsero e seppellirono The House of the Dead. A parte gli esercizietti di scrittura, il valore educativo e le piccole novità, non è che offra molto. E bisogna fare molta attenzione a dove si posiziona la tastiera o ci si va ficcare per una settimana in una città da sindrome-del-tunnel-carpale (i miei polpastrelli bruciano ancora). Il gioco comunque offre qualche brivido, e ha un prezzo abbastanza onesto.

Crispin

E' per questo che amo Sega. Chi altro avrebbe osato produrre un titolo del genere sapendo che probabilmente non avrebbe incassato molto? Fondamentalmente è un esercizio di videoscrittura molto simile a House of the Dead 2. E' praticamente lo stesso gioco, eccezion fatta per alcune sfide in ciascun livello (ad esempio uccidere 10 zombie in trenta secondi o simili) e alcuni strani power-up che semplificano le parole da ricopiare o che cambiano la forma della vostra copia a video. Comunque, visti i massacri e le ambientazioni horror coinvolte, non vedo come dei genitori possano acquistare questo gioco per i propri figli. Per di più il tipo di carattere utilizzato rende difficile distinguere il punto dalla virgola.

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	9	8

Vanishing Point

Prodotto da:	Acclaim
Sviluppo:	Clockwork Games Ltd.
Giocatori:	1-2
Supporti:	Jump Pack, SegaNet
Miglior caratteristica:	Bella grafica
Peggior caratteristica:	Figure galleggianti
Web Site:	www.acclaim.com

Aaarg! Credo che se dovessi ancora gareggiare accanto a un altro autobus della VW finirei per esplodere! Perchè diavolo ci sono tutti 'sti ferrivecchi scoppiettanti nel gioco? E' una vera bastardata restar fregati nelle ultime miglia di una gara per colpa di qualche pilota lamer o di qualche idiota che fa i 5 all'ora. Ma è ciò che vi tocca sopportare in Vanishing Point – tanta frustrazione. Prima di tutto, dovete cercare di ottenere il miglior tempo totale più basso, ma bisogna farlo insieme ad altri bolidi a quattro ruote ostacolati da un mucchio di rallentamenti e di traffico. Perciò, mentre voi gareggiate sul serio, le altre macchine son lì a rendervi la vita impossibile. Ok, non è un problema, ma per poter guidare macchine più veloci ed avere nuove opzioni, dovete vincere tutte le tappe del Tournament Mode. Il problema vero è che avete a che fare con alcuni dei mezzi di trasporto più sgangherati a memoria d'uomo. Fortunatamente con un po' di pratica si acquisisce sufficiente padronanza del mezzo. Quando ci riuscirete avrete accesso ai livelli di guida superiori. Comunque il problema rimane: avete la pazienza di aspettare tanto? E, dato che le altre auto guidano come in un arcade, perchè bisogna essere così precisi alla guida, maniacalmente attenti? Non è un gioco facile ma se avete intenzione di investirci un po' di tempo poi vi divertirete. E' veloce, le auto di marca sono ben fatte e sfidarsi via internet prende un casino (anche se serve unicamente a segnalare i migliori tempi, non a gareggiare in tempo reale). Essendo un genere particolare, probabilmente è meglio che prima lo affittiate per provarlo un paio di serate per vedere se vi piace realmente.

Dean

Questo gioco ha un gran potenziale. La gran quantità di auto originali, una grafica solida e buone prestazioni di framerate rendono l'esperinza abbastanza divertente, almeno fino a quando non avete il controller in mano. A quel punto capite che non importa quale macchine scegliete perchè vi sembrerà sempre di guidare sul ghiaccio. Non serve a niente scegliere veicoli più grandi, anche un maggiolone può buttarvi fuori strada. E non importa quanto uno sia paziente, vien comunque voglia di spaccare un mucchio di controller. Ci sono tutti gli ingredienti per un buon gioco di guida, ma come MSR prima di questo, Vanishing Point doveva essere maggiormente testato prima di essere commercializzato. Lasciate perdere.

Greg

Vanishing Point è un buon tentativo di portare nuova linfa a un genere di gioco il cui mercato è decisamente sovraffollato. Con un motore che permette la quasi totale assenza di scatti (da cui il nome), VP è graficamente un figata di gioco che gira a 60 frame al secondo, dotato di ottimi modelli di auto e di un discreto layout dei circuiti. Il gioco ha molte qualità, ti getta in minigame e sfide sullo stile di Crazy Taxi, ha una modalità rally ed un mucchio di opzioni multiplayer. Certo è necessaria un po' di pratica (un suggerimento: lasciate perdere il controllo analogico per centrare la macchina), ed ogni tanto sembra che le auto galleggino un po', ma in generale è un buon gioco di corse.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	6

Bang! Gunship Elite

Prodotto da: Red Storm
Sviluppo: Rayland Ent.
Giocatori: 1
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.redstorm.com
Miglior caratteristica: Fondali ben realizzati
Peggior caratteristica: Missioni mediocri, lunge e noiose

Quelli della Red Storm hanno fatto un buon lavoro per far credere che questo sia un bel gioco. Ad una prima occhiata, la notevole grafica mi ha impressionato: assomiglia a Colony Wars on steroids. I fondali hanno la qualità di un film di fantascieza, e le armi, le esplosioni e gli effetti luce sono eccellenti. Se solo la trama fosse altrettanto soddisfacente... Gunship Elite cade nelle solite trappole in cui cadono i giochi di questo genere; le missioni sono lunghe e tediose, la maggior parte ha una mera lista di obbiettivi, ciascuno dei quali richiede tempo per esser raggiunto. E se ne fallisci anche uno solo devi rifarti tutta la trafila. Potrei capire che ci sia qualche missione spacca... ma la mia frustrazione è iniziata fin dal secondo livello. Non c'è quasi strategia: i nemici saltan fuori da chissà dove senza tregua e l'unico incentivo a farli fuori tutti è quello di finire il livello per attaccare bersagli più importanti. I combattimenti ravvicinati sono praticamente inesistenti, dato che è difficile veder brillare i laser nemici e di solito si beccano gli avversari da lontano, dopodichè questi passano velocemente a fianco. Se desiderate una bella simulazione di combattimento spaziale, Starlancer è una scelta migliore.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	3

ECW: Anarchy Rulz

Prodotto da: Acclaim
Sviluppo: Acclaim Studios Salt Lake City
Giocatori: 1-4
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Un casino di modalità ed opzioni
Peggior caratteristica: Puzza troppo di WWF Attitude

Sebbene vanti un "rivoluzionario sistema di controllo", ECW Anarchy Rulz non riesce a scrollarsi di dosso la puzza stantia di un ammuffito WWF Attitude. Non è che ci siano problemi con le visuali di gioco o con la sua velocità – tutti gli oggetti scorrono rapidamente e la grafica rimane chiara. Semplicemente non mi hanno entusiasmato né la poco precisa temporizzazione del controllo né lo scadente sistema di monitoraggio dei contatti, che riducono il gioco ad un mero clicca-tasti casuale. Unite tutto alla modesta AI e state certi che il risultato sarà un frustrante spacca-controller. Per di più i telecronisti non riescono a tenere il passo dell'azione. Anarchy Rulez ha comunque degli aspetti positivi: mi è piaciuto l'indicatore di presa che dà la possibilità di rischiare mosse complesse, le statistiche dei colpi apportati sono una figata e la sezione Create-a-Freak è molto dettagliata. Fin dall'inizio sono disponibili un casino di wrestler, di modalità e di opzioni e molte altre risultano disponibili avanzando nel gioco. Restano però l'elevato livello di difficoltà e frustrazione a dimostrare quanto altri titoli siano migliorati. Forse quelli dell'Acclaim dovrebbero giocare un po' a WWF Royal Rumble e imparare qualcosa circa il controllo, mentre alla Yuke's Co. dovrebbero provare questo e prendere spunto dalle modalità offerte. Solo allora, forse, i possessori di Dreamcast potranno spaccare ossa in santa pace e con soddisfazione.

Mike

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	3	4	3

Bangai-O!

Prodotto da: Conspiracy Games
Sviluppo: Treasure
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.conspiracygames.com
Miglior caratteristica: Uno sparatutto dal design innovativo
Peggior caratteristica: Grafica superata

Treasure produce i migliori sparatutto che si trovino in giro, e questa è semplicemente un'altra prova della loro competenza. Con controlli tipo quelli di Robotron e un'alluvione di effetti speciali, questo terrificante sparatutto va dritto al cuore di quegli hardcore gamer che adorano gli scontri tosti. Siamo fortunati che questo gioco abbia raggiunto il mercato Americano (grazie Conspiracy!): Bangai-O! ha una trama ossessiva, robot alla Ultraman, un'azione rapida (con pochissimi rallentamenti) e un oceano di nemici da far fuori. La grafica è evidentemente a 16-bit, ma gira in alta risoluzione e presenta un livello di dettaglio 2D che vi farà rimpiangere i tempi in cui giochi come questo erano la norma. Non che la Treasure abbia mai realizzato giochi ordinari. Raccogliendo i frutti bonus si può raggiungere il Visine, riscoprendo il significato di "twitch gaming". Purtroppo si può giocare solo in single-player sebbene si possa scegliere tra due mech, uno a missili teleguidati e l'altro con proiettili rimbalzanti. Non fatevi fregare dal fatto che i personaggi sono così piccoli o perderete un piccolo grande gioco.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	7	9	8

Evil Dead: Hail to the King

Prodotto: THQ
Sviluppo: Heavy Iron Studios
Giocatori: 1
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.thq.com
Miglior caratteristica: Bruce
Peggior caratteristica: Tutto quello che non é Bruce

Ad oggi, Hype ha fatto attendere questo gioco per circa un anno e un esercito di maniaci da film splatter stava contando i giorni mancanti alla release. Ok ragazzi, odio dirlo ma questo prodotto è una totale delusione. Copia vergognosamente Resident Evil – persino nell'inventario e nel rigido controllo dei movimenti. Dato che frega ogni elemento alle avventure horror 3D della Capcom, ci obbliga a un paragone e, lasciatemelo dire, Hail to the King sfigura praticamente in tutto. Ash non è Claire Redfield: non può girare su se stesso di 180 gradi con la semplice pressione di un tasto ed è molto rigido nei movimenti. Nel gioco i nemici sono anche meno astuti: i Deadites sono poco più che continue distrazioni utili solo a succhiarti via energia e munizioni. I boss sono OK, ma a combattere con loro c'e' più da incazzarsi che da divertirsi. E' frustrante chiedersi perchè il risultato è tanto rovinoso quando un gioco è graficamente buono, c'è così tanta gente che lo cerca e sai quanto tempo è stato speso per la sua realizzazione. Senza dubbio "Evil Dead: HTTK" è una delle più grandi delusioni del 2001. Nella versione americana non riesce a salvarlo nemmeno il doppiaggio di Bruce Campbell.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	3	2

Max Steel

Prodotto da:
Mattel Interactive
Sviluppo:
Treyarch
Giocatori:
1
Supporti:
VMU

Web Site: www.maxsteel.com
Miglior caratteristica: Grafica eccezionale
Peggior caratteristica: Niente strafe

Sì, questo titolo si fregia di una licenza alquanto triste, ma non giudicatelo male per questo. Max Steel è meglio di quanto ci si possa aspettare. Dal punto di vista grafico, è assolutamente mozzafiato. I fondali mostrano un incredibile livello di dettaglio, le zone nemiche sono decadenti e popolate, le strade illuminate da neon lampeggianti... I personaggi si muovono con fluidità e l'aggiornamento dello schermo è inchiodato a 60 frame al secondo. Se la qualità del gameplay fosse simile a quella dell'impianto visivo avremmo tra le mani un piccolo capolavoro. Sfortunatamente non è così. Guidare Max è difficile, i controlli sono imprecisi e mentre saltare e arrampicarsi è semplice, non ci sono gli "strafe" tanto cari ai fan degli shooter in prima persona, rendendo già solo girare un angolo un'impresa. Il gioco poi non vale, proprio per questi problemi, il costo. In tre giorni di sicuro vi sarete annoiati a sufficenza.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	6	7

Q*Bert

Prodotto da:
Hasbro
Sviluppo:
Pipe Dreams
Giocatori:
1-2
Supporti:
Jump Pack

Web Site: www.hasbro.com
Miglior caratteristica: Q*bert – un classico
Peggior caratteristica: Bisogna inclinare troppo il pad

La grande popolarità del Q*bert originale era dovuta al gameplay semplice e accattivante. In questa incarnazione, nonostante il nostro eroe ora visiti templi maledetti, scali montagne e altre amenità del genere, il sistema di gioco è fortunatamente rimasto invariato. Tutti gli ostacoli e le ambientazioni sono solo accessorie, Q*bert non è cambiato di una virgola e può sempre e solo saltare diagonalmente sui vari cubi cambiandone il colore. Naturalmente tutto questo non potrà che far piacere ai giocatori di vecchia data che familiarizzeranno in fretta con la frenetica giocabilità.

Il menù di configurazione spiega che il giocatore dovrebbe tenere il controller girato a 45 gradi mentre si gioca, il che è molto scomodo. Non c'è modo di modificare la cosa, e quindi se si decide di non inclinarlo il tutto diventa molto strano e difficile da gestire. Peccato, perchè questa pecca rovina in parte un titolo altrimenti godibile.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	6	8

Resident Evil 3 Nemesis

Prodotto da:
Capcom
Sviluppo:
Capcom
Giocatori:
1
Supporti:
UVM, Jump Pack

Web Site: www.capcom.com
Miglior caratteristica: La TENSIONE! Nemesis vi sta cercando...
Peggior caratteristica: E' richiesta più attenzione

Su qualsiasi piattaforma giri, Nemesis è un gran gioco. Sfrutta la formula standard di Resident Evil (il gioco ruota attorno alla ricerca d'oggetti e munizioni, alla soluzione d'enigmi e al massacro sistematico degli zombie), aggiungendovi una grande, e più equilibrata, trama che si accentra attorno alla Nemesis, una gigantesca creatura. Non si può mai sapere da che parte possa saltare fuori e questo garantisce una buona dose di suspense all'intera esperienza di gioco. I comandi sono leggermente più raffinati, specialmente l'inversione di 180 gradi e alcune manovre brusche. L'abilità di prepararsi da soli i più disparati tipi di munizione offre uno spunto anche strategico al gioco. Graficamente il gioco trae beneficio dal passaggio da PS a DC, come Resident Evil, ma non è un gran passo in avanti. Non è assolutamente un brutto gioco a vedersi, è che, vicino a giochi come Code: Veronica pensati direttamente per DC, appare un po' meno brillante. Per quello che riguarda gli altri cambiamenti, la possibilità di scegliersi il proprio costume e i minigame disponibili subito sono belli, ma perché non mostrare su VMU lo stato di vita e munizioni come Resident Evil2 e Dino Crisis, nella loro versione per DC? In ogni modo, provatelo se non l'avete già fatto.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	7	7

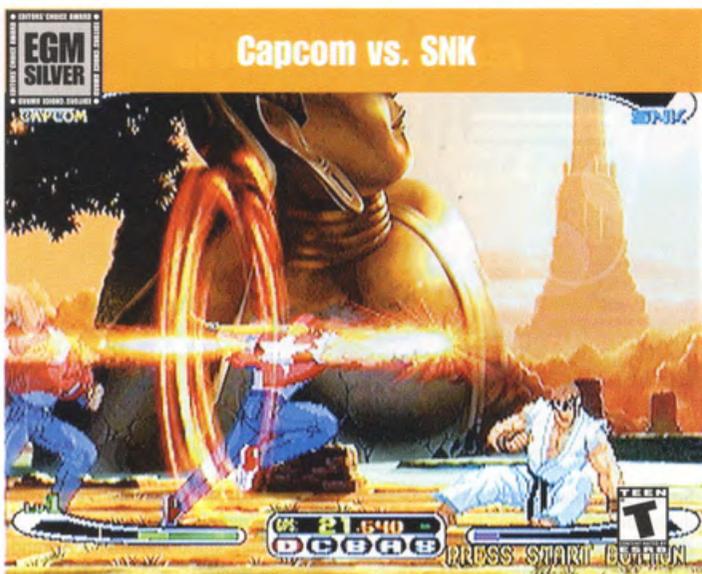
Resident Evil 2

Prodotto da:
Capcom
Sviluppo:
Capcom
Giocatori:
1
Supporti:
VMU, Jump Pack

Web Site: www.capcom.com
Miglior caratteristica: Due personaggi, due storie
Peggior caratteristica: Troppo tempo perso a rincorrere oggetti

Come tutti gli altri giochi horror per Dreamcast, il miglioramento della grafica è notevole ma non fa veramente la differenza. Simili all'originale, i fondali renderizzati sono un poco più puliti (è più facile vedere dettagli rifiniti nei graffiti e cose simili) e tutti i personaggi e le texture sono più chiari, ma per essere un gioco per DreamCast non sfrutta appieno le potenzialità dell'hardware. In sé stesso, il gioco regge bene. Penso che sia tuttora la migliore storia tra i giochi del genere (è geniale il modo in cui s'intrecciano le vicende dei due personaggi principali), per non menzionare alcuni tra i più cattivi boss di tutti i tempi e alcuni passaggi veramente paurosi (ricordate la prima volta che avete visto l'irruzione di Cleaner attraverso il muro?). La mancanza dell'attuale standard di movimento sull'asse dei 180 gradi è un po' noiosa, ma tutti gli altri extra, quali display VMU di salute e munizioni, galleria dei filmati CG e degli sketch dei personaggi e mini giochi che si trovano sin dall'inizio, compensano questa carenza. I veterani del genere che ci hanno già giocato fino alla morte sulla PlayStation non ne hanno bisogno, ma se non l'avete ancora provato, o se siete fan di Code: *Veronica*, questa è una lezione assoluta nella storia dei videogame imperdibili.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Capcom vs. SNK

Prodotto da:	Capcom
Sviluppo:	Capcom
Giocatori:	1-2
Supporti:	Jump Pack, , VGA Box
Miglior caratteristica:	La vostra Capcom insieme alla mia SNK
Peggior caratteristica:	La linea narrativa favorisce la Capcom
Web Site:	www.capcom.com

Il semplice fatto che questo gioco esista è un miracolo. Quando uscì Marvel vs. Capcom ho pensato che fosse la cosa migliore tra tutti i crossover realizzati, ma qui c'è anche qualcos'altro. Per i programmatori della Capcom (che hanno sviluppato il gioco) dev'essere stato un vero incubo cercare di conciliare due stili tanto diversi: il ranch della Capcom con il circolo della SNK. Ci sono riusciti, ma a caro prezzo. Dato che i personaggi di SNK di solito sono dotati di un maggior numero di attacchi speciali rispetto a quelli della Capcom, gli sviluppatori hanno dovuto limitare i poteri dei guerrieri della SNK. Praticamente, a ciascun personaggio sono state tolte un paio di mosse, cosa che di sicuro farà incazzare qualche fan. Per fortuna ci sono bonus che sbloccano la restrizioni ribaltando la situazione. E ce n'è una tonnellata. Nel gioco è incluso il supporto per il Pocket Color della Neo-Geo, perciò chiunque abbia Match of the Millennium dovrebbe provarlo. La grafica è meravigliosa, e gli sfondi tipici di entrambe le compagnie si alternano ad altri completamente rifatti. Gli effetti sonori sono come quelli di una volta così come certe schermate di passaggio da un livello all'altro. Il sistema di controllo è migliore di qualsiasi altro presente nei giochi 2D per DC della Capcom. Se lo provate con un ASCII FT Pad è incredibile. Rimane comunque margine per dei miglioramenti: l'animazione potrebbe essere pulita come quella di Street Fighters III, gli sfondi potrebbero seguire la linea di Marvel vs. Capcom 2, la grafica quella ad alta definizione di Guilty Gear X. Nonostante questo, l'ho divorato in un secondo.

Milkman

Ringrazio il cielo per Capcom and SNK; saremmo condannati ai picchiaduro 3D in eterno se non fosse per loro... (ack!). Senza stare a dilungarmi in complimenti, CvS è lo sparapugni più divertente che abbia mai giocato. CvS è oro puro, a partire dai complessi sfondi fino ad arrivare alle golose combo a catena. Certo, fra i 30 e più personaggi avrebbero potuto esserci qualche King of Fighter o Street Fighter in più, ma la mia vera lamentela è rivolta a ciò che terrà il gioco lontano dai circuiti competitivi: nella perfezione della Capcom rimane un bug, una tecnica tanto segreta quanto potente che con certi fighter permette di caricare il vostro Super indicatore a un livello folle. Certamente scoraggiante, ma CvS rimane una garanzia.

Jonathan

Amo la Capcom. Detto questo, dico che amo anche la SNK. Questo gioco, perciò, è un sogno che diventa realtà. E, se lasciamo perdere qualche dettaglio, non potrei essere più felice. Prima di tutto, questo gioco è semplicemente splendido. Dite pure che il 2D è morto ma, finché ci saranno compagnie come la Capcom a sfornare prodotti tanto fighi, i giochi disegnati a mano non spariranno. Non solo i personaggi sono animati magnificamente (quasi meglio che nei giochi CPS2), anche gli sfondi sono notevoli: ce n'è uno con certe ombre che dovete vedere. L'unico vero problema a mio avviso è che la linea narrativa è un po' spenta per i miei gusti (ho ancora in testa Marvel vs Capcom 2). Comunque eccellente.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	9

Grandia II

Prodotto da:	Ubi soft
Sviluppo:	Game Arts
Giocatori:	1
Supporti:	VGA Box
Miglior caratteristica:	La grafica è insana
Peggior caratteristica:	Le battaglie sono un po' troppo facili
Web Site:	www.grandiaz.com

Amando i giochi di ruolo, sono abituato a beccarmi delle delusioni. Non solo: gli RPG di qualità sono merce rara ed è già festa se ne esce uno all'anno. Allora, eccomi qua, seduto davanti non ad uno ma a ben due grandiosi RPG per Dreamcast, usciti solo qualche settimana fa. Prima Skies of Arcadia ed ora Grandia II sono abbastanza da farmi sballare. Sono tutti e due un'esperienza eccezionale: magnifici, irresistibili, divertenti; anche se va detto che Skies è apprezzabilmente migliore. Certo, è come se qualcuno ti regalasse una macchina fatta d'oro anziché di platino: non potresti certo lamentarti. O meglio, potresti ma saresti un Idiota. Sebbene Grandia II sembri sicuramente il migliore di tutti (avendo delle texture che sono follia pura) e abbia un sistema di scontro migliore, si ha la sensazione che l'esplorazione proceda in maniera un po' troppo lineare, soprattutto se confrontata con quella totalmente libera di Skies. Non c'è un'opzione di free-look, un'innovazione graditissima presente in Skies. Detto questo, va ricordato che gli RPG sono storie interattive e grazie ad un approccio lineare Grandia II svela la sua trama in maniera sorprendente. E che trama! Fortunatamente la Ubi Soft ha lasciato ogni esitazione ed ha fatto un ottimo lavoro sia sull'intera traduzione che sul doppiaggio della voce narrante. Rimasta un po' troppo alla giapponese in alcuni punti, ma nondimeno superba. Verso la fine del gioco la grafica peggiora leggermente e la maggior parte degli scontri sono troppo facili ma nessuna di queste due critiche può intaccare la qualità del prodotto. Non perdetelo.

Ryan

Grandia ha dimostrato che il successo di Lunar non era stato una botta di culo e Grandia II terrà alto tra i videogiocatori il nome della Game Arts. Non solo è presente lo stesso sistema di scontri già utilizzato nel primo, (qualcosa che secondo me non ha rivali) ma c'è anche la fighissima grafica del Dreamcast. Cosa ancora migliore è il fatto che la Ubi Soft abbia affrontato molto seriamente la traduzione e il doppiaggio, al punto di assumere alcuni dei doppiatori di Metal Gear Solid. L'unica pecca a mio avviso è che la musica, sebbene bella, non ha nulla a che vedere con i brani della prima uscita. Resta che, grazie a Grandia II, gli amanti degli RPG hanno una ragione in più per comprarsi un Dreamcast.

Greg

Che gioco magnifico! Sono belli i colori, è ottima la definizione e i dettagli sono curati fino agli oggetti più piccoli presenti sulle mensole nelle case. E' anche ben fatta la traduzione, incluse le voci di personaggi famosi (nella versione americana). Ciò che preferisco, però, rimane il sistema di scontro: come in Grandia I se ne può controllare completamente la strategia oppure lo si può semplicemente seguire passo passo (ha anche un'utile opzione di auto-combat). Il sistema di apprendimento degli incantesimi è stato completamente rinnovato e funziona ancora meglio: non è mai stato così divertente creare i propri personaggi. La mia unica annotazione è che la coreografia degli incantesimi può dilungare un po' gli scontri: resta comunque uno dei migliori RPG dell'anno.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	8	6

Sonic Shuffle

Prodotto da: Sega
Sviluppo: Sega
Giocatori: 1-4
Supporti: VMU
Miglior caratteristica: Sonic e i suoi fatti col cel-shading
Peggior caratteristica: Lunghi e frequenti caricamenti
Web Site: www.sega.com

Come già successo con Crash Bash, Sonic Shuffle può essere considerato un clone malriuscito di Mario Party. Ovviamente gli sviluppatori cercavano qualcosa di più di un semplice multiplayer, per questo in SS troverete anche dei board-game, per renderlo il più completo tra i giochi del genere. I tabelloni di gioco evolvono in continuazione durante la partita e c'è più strategia che mai grazie alle abilità speciali dei personaggi (come l'accelerazione di Sonic o la capacità di volo di Tail). Dato che per spostarsi sui tabelloni non si usano dadi bensì delle carte, è necessario essere più cauti nelle mosse (onore alla Sega per aver nascosto le "mani" di ciascun giocatore nella propria Visual Memory Unit). Il problema vero però sono i minigame: la maggior parte non sono affatto divertenti. Alcuni sono ok, come il bungie jump e il bomb toss, ma troverete che la maggior parte degli altri eventi non valgono l'attesa del caricamento. E' anche una discreta rottura cercare tre amici che abbiano voglia di giocare. Sfortunatamente il single player è uno scherzetto. I giocatori controllati dal DC scelgono praticamente sempre la carta giusta e quasi mai perdono uno scontro. Il tutto si riduce a un enorme esercizio di frustrazione, nell'attesa di essere fregati a ogni turno. Fondamentalmente, se avete tre amici che sono grandi fan di Sonic, questo Shuffle potrà tenervi impegnati per una settimana. Altrimenti, vi suggerisco di tirare fuori il Nintendo64 e accattarvi Mario Party 2.

Greg — 5.5

Non mi sono mai rotto tanto giocando un party game come con questo Sonic Shuffle. I minigame sono simili a quelli di Mario Party ma non altrettanto belli. Non aiutano neanche i lunghi tempi di caricamento: "Oh, stiamo di nuovo giocando? Mi ero addormentato." Ci sono giochini in cui si perde inspiegabilmente e non si saprà mai il perché. Poi giocare contro la console è totalmente inutile perché sai benissimo che sei destinato a perdere. La tecnica del cel-shading dà al gioco un aspetto innovativo, e i tabelloni e il senso di gioco sono sul tono della serie di Sonic. Sono sicuro che qualche party game farà da benchmark per il Nintendo. Ma non sarà SS. Tenetevi Mario Party 3!

Chris — 4.0

Forse dovevano intitolarlo "Sonic Load Screen". L'andatura lenta del gioco diventa strisciante ogni qual volta il sistema ha bisogno di caricare dati dal disco. Ossia ogni due minuti di gioco. Non osiate nemmeno pensare di giocarci da soli: ma se voi e almeno un paio di vostri amici riuscite a tollerarne il rallentamento, andate avanti e fatevi una partita a Sonic Shuffle. Solo assicuratevi di avere un casino di tempo da perdere... la partita media prende almeno due ore. I minigame sono divertenti ma non sono il fulcro dell'azione (cosa che accadeva in Mario Party). Invece SS è incentrato sull'esplorazione dei tabelloni e gli spostamenti rendono il gioco un po' più strategico, che non é male. Comunque, fatevelo prestare, non compratelo.

Ethan — 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	4	5

Xtreme Sports

Prodotto da: Infogrames
Sviluppo: Innerloop Studios
Giocatori: 1-2
Supporti: Jump Pack, SegaNet
Miglior caratteristica: La sezione Snowboard
Peggior caratteristica: Pessime texture e brutti fondali
Web Site: www.infogrames.com

E' difficile recensire titoli come questo, ma ci proverò ugualmente: Extreme Sports non è un brutto gioco ma non è nemmeno bellissimo. La varietà degli eventi, il fatto che alla InnerLoop ne abbiano inseriti così tanti nel gioco è significativo. C'é molta varietà ma poca profondità. In breve, una gara include parecchi eventi da affrontare in successione, come una gara di triathlon. Si trovano snowboard, bungee jumping, e arrampicata libera, tra i tanti. La qualità varia durante il gioco ma la migliore sezione è quella dello snowboard. La montagna è perfetta per gare di velocità contro il tempo e per i tradizionali scontri paralleli uno contro uno. Le leggi della fisica stanno a guardare, però, un semplice salto da un dosso può sparare anche a 60 metri di distanza. Divertentissimo, ma poco realistico. Anche la parte della Mountain Bike è poco realistica ma notevole. Sfortunatamente i comandi per l'arrampicata libera sono difficili. Al di là di tutto, la grafica è suggestiva, ma non appena ci si avvicina agli sfondi e si focalizzano le cose circostanti, entra in causa uno strano effetto di morphing per cancellare i muri. Talvolta è così presente che è difficile dire persino dove finisca il sentiero. Lasciando da parte simili stranezze, se volete impegnare in un gioco pieno di significative specialità e se amate gli sport estremi, dovreste valutare la bontà di questo prodotto.

Dean — 7.0

Infogrames ha cercato di cacciare dentro a questo prodotto molti sport, sollevando il solito problema di queste operazioni di collage: alcuni eventi funzionano, altri no. Lo SnowBoard è impressionante, in più è facile da imparare, la grafica salta subito all'occhio, solo i salti mi hanno fatto cadere le braccia. D'altra parte, altri eventi sono nella media e Mountain Bike, Bungee Jumping e Base Jumping a fatica si staccano dalla mediocrità. Ogni gara è come il triathlon: dovrete fronteggiare molte specialità, costretti a giocare a sport noiosi per poter confrontarvi su quelli più divertenti. Se saprete sopportare il fango per guadagnarvi lo zucchero, dateci un'occhiata.

Kraig — 6.5

C'è molta roba interessante in questo gioco: il gioco è molto vario, ci sono molti dettagli e la curva d'apprendimento è ben bilanciata. E' un vero peccato, però, che la grafica sia piena di elementi strani. Abbiamo uno strano effetto morphing sui fondali, che sembra davvero orrendo. Altri errori: le sequenze di bungee jumping vi porteranno in cima allo strapiombo (ma se non riuscite a stringere la barra al vostro primo salto, fate ciao ciao con la manina al mondo) e una finta musica alternativa urta piuttosto i nervi. Non è SSX su DC ma almeno è meglio di Rippin' Riders.

Ethan — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	8	7

Paper Mario

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Intelligent Systems
Giocatori:	1
Supporti:	Rumble Pak
Miglior Caratteristica:	Varietà a camionate
Peggior Caratteristica:	Nessuna
Web Site:	www.nintendo.com

La lunga progenie di RPG su Nintendo 64 è arrivata alla conclusione nel migliore dei modi. Paper Mario è semplicemente incredibile. La combinazione di personaggi stilizzati, piatti come dei ritagli di carta e un ambiente 3D è una maniera perfetta di dare un look High-tech ai fan degli RPG dell'ultima generazione e contemporaneamente di non tralasciare i seguaci di Mario con un disegno tipo cartoon. Si può dire che nella sua interezza è tutto come dovrebbe essere. La musica è più che decente e la traduzione (purtroppo solo in inglese) molto buona. Non credevo che un RPG per Nintendo potesse contenere così tanti momenti divertenti come succede in Paper Mario. I vari interventi dei personaggi inoltre riescono a caratterizzare gli stessi in maniera molto particolareggiata, soprattutto il povero e sempre sottovalutato Luigi. Comunque, a parte i baffuti idraulici, quello che veramente prende di Paper Mario è il gameplay. Mentre vaga per la sua avventura Mario incontra diversi amici, di cui uno può sempre accompagnarlo nelle battaglie. Ogni personaggio ha una sua tipologia di attacchi (dal salto di Goombario alla "trottola" di Spike), e il sapiente uso di questi è l'unica via per portare a termine il gioco. Ogni capitolo di Paper Mario è unico. In più il gioco non finisce certo in un pomeriggio, ma ci vuole pazienza, dedizione e anche un po' di fortuna per salvare la principessa. E per finire , avrete anche i vostri momenti alla Metal Gear, ma con sua maestà Mario. Compratelo.

Greg

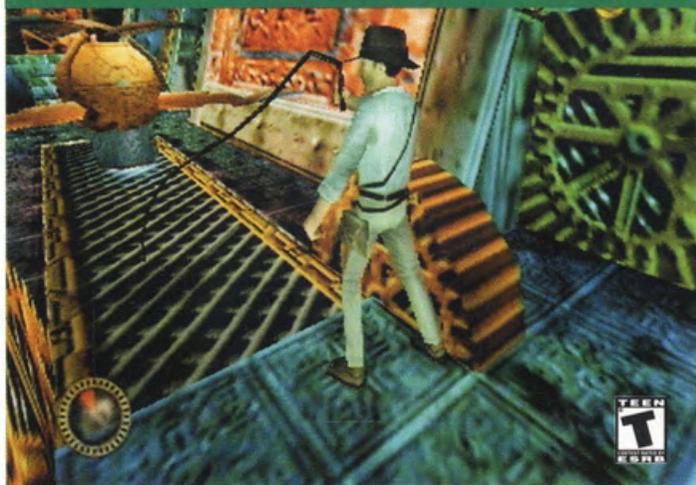
Ignorate il nome nel box, questo è Mario RPG2, e prende a piene mani dal prequel contenuti e qualità. L'ambiente in 2D "cartoonesco" è una mossa decisamente azzeccata e dona a tutto il gioco un aspetto unico, pieno di colori senza il noioso effetto "sfocamento" tipico di N64. Come Mario RPG anche Mario Paper presenta tutte le caratteristiche del mondo del baffuto idraulico: martelli, stelline, monete.. tutto in stile. Il metodo di controllo e i nuovi personaggi con i loro attacchi tengono alta l'attenzione (una lacuna di molti recenti RPG) e tutto ciò che Mario impara e le abilità che i vari accessori gli donano danno la sensazione al giocatore di far crescere veramente il personaggio.
Segreti, minigiochi, bivi della trama. Di tutto di più!

Mark

Per tutti voi "vecchia scuola" che non hanno gradito la trasformazione in 3D di Mario, Nintendo ha appiattito il suo mondo per questo RPG-Platform. Un gameplay brillantemente longevo, la storia e i personaggio fanno sì che Mario torni in questo titolo al meglio e sfolgorante più che mai. Tutti i tocchi classici della serie ci sono, più nuovi e vecchi personaggi che interagiscono con il simpatico e strano ambiente 3D. In più potrete finalmente vedere cosa capita alla principessa mentre aspetta il suo eroe (sì, si può controllare la donzella in pericolo!!!). Se avete un'anima, vi innamorerete di questo titolo. Se non ce l'avete probabilmente i videogiochi non sono certo il vostro problema primario.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	7

Indiana Jones and the Infernal Machine

Prodotto da:	LucasArts
Sviluppo:	Factor 5
Giocatori:	1
Supporti:	Rumble Pak
Miglior Caratteristica:	Avventura lunga e intrigante
Peggior Caratteristica:	Gestione delle visuali
Web Site:	www.lucasarts.com

E' giunto finalmente il momento per LucasArts di portare Indiana Jones su una console "moderna". Certo, la serie di Tomb Raider va bene (un paio di titoli forse), ma i fan di Indy (me compreso) hanno veramente dovuto aspettare troppo. Arriviamo al gioco: The Infernal Machine non sfigura affatto. Factor 5 ha fatto un buon lavoro adattando il sistema di controllo della versione per PC al pad del N64. E' semplice muoversi, i salti sono precisi e la possibilità di mirare i nemici con il pulsante Z (alla Zelda per intenderci) impedisce ai combattimenti di diventare frustranti. Per esempio se Indy si avvicina ad un baratro appare l'opzione per aggrapparsi, stessa cosa per salire una scala. C'è, comunue, anche qualcosa che non va: a volte superare ostacoli in apparenza ridicoli può essere difficoltoso e bisogna provare diverse volte. Le inquadrature sono apprezzabili, ma a volte in alcune locazioni la telecamera si "impalla" anche se con un veloce reset della visuale tutto torna a posto.
I puzzle danno al giocatore una buona sfida, anche se non sono molto vari, e la grafica è veramente molto buona per il N64. Idem per il sonoro (ma non c'è da meravigliarsi, Factor 5 è famosa per queste cose). I fan di Lara si troveranno a proprio agio con questo titolo, e chi non è avvezzo al genere adorerà l'ottimo sistema di controllo.

Dean

Sembra strano dire che la meccanica di questo Indiana Jones è basata su quella di Tomb Raider quando è risaputo che proprio Lara è stata concepita come la versione femminile di Indy. Le similitudini tra i due titoli ci sono e si vedono, e questo piacerà sicuramente ai fan della pettoruta archeologa. Graficamente questo Infernal Machine è molto buono, pure se con qualche piccolo difettuccio qua e là che poteva essere risolto curando maggiormente il tutto.
Non mi sono piaciute alcune cose: combattere contro un nemico che non reagiva, rimanere incastrato mentre strisciavo per terra, tuffarmi in una pozza d'acqua che sembrava una lastra di vetro...
Dategli un'occhiata prima di acquistarlo.

Jonathan

Non credo che riuscirò a sopportare molti sequel o cloni di Tomb Raider, e penso di essere arrivato al punto di saturazione. Ci sono pochissime differenze tra i due titoli (Tomb Raider e Indy), una delle quali è che il personaggio pincipale in un caso ha un grande cappello e nell'altro due grandi tette.
Molte delle mosse di Indy sono state prese di sana pianta da quelle di Lara, ma in questo caso sono più facili da gestire, mentre anche Zelda fa sentire il suo influsso (l'uso del pulsante Z per mirare gli avversari per esempio). Altri aspetti del gioco deludono: la gestione delle inquadrature a volte è confusa, le collisioni tra i poligoni sono imprecise. Posso capire che i fan di Indy passeranno sopra a questi difetti, ma onestamente è una licenza un po' sprecata.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	6	6

Mickey's Speedway USA

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Rare
Giocatori:	1-4
Supporti:	Rumble Pak
Miglior caratteristica:	Buona grafica
Peggior caratteristica:	Pochi personaggi
Web Site:	www.disney.com

Pensavo tra me e me "Caspita, è un po' che non esce un titolo con i kart basato su una licenza a caso" e BAM! Ecco che arriva Mickey's Speedway.

Mickey's Speedway ha qualcosa in più del solito clone di Mario Kart. E' graficamente eccellente e fluido, anche senza l'Expansion Pak. Anche dal lato della giocabilità non ci sono difetti di sorta. I controlli rispondono bene e la curva di apprendimento permette anche a chi non è un assiduo giocatore di divertirsi con gli amici. Nonostante ci siano diversi tracciati, questi non sono così divertenti da percorrere come lo sono da vedere, il che rende tutto un po' noioso. Il numero di tracciati, personaggi e segreti da sbloccare non aiuta a vivacizzare la situazione. Pur prendendo molte idee da Mario Kart e Crash Team Racing, questo gioco non ridefinisce certo il genere. Prima di acquistarlo conviene dargli un'occhiata, o se riuscite, ad affittarlo per un week-end per fare qualche sfida massacra polpastrelli con i vostri amici. **Jonathan**

Mickey's Speedway non raggiunge il livello di Crash Team Racing, figuriamoci se può scalfire il re dei giochi di Kart per console. Nulla a che vedere con Mario Kart. Sì, ci sono le solite cose: power-up, armi per ostacolare gli altri e così via. Il multiplayer soffre in generale dei difetti intrinsechi del gioco: è vero che ci sono mini-giochi, ma non è questo il punto. Le vocette dei vari pupazzetti alla lunga stancano, ma Mickey's Speedway potrebbe piacere ai giocatori più giovani. **Chris**

Mario kart un'altro pianeta. Prendetemi pure per matto, ma mi aspettavo che Mickey's Speedway fosse al livello del re. Rare però questa volta ha fallito.

Come in MK64 e altri titoli del genere, i kart del computer vanno più veloci se sono dietro il primo per aumentare la sfida. La cosa frustrante è che spesso da primi vi ritroverete ultimi, con tutti gli sforzi fatti svaniti e con l'impossibilità di tornare in testa. Il design povero delle piste, il controllo impreciso e le armi poco divertenti fanno il resto. **Greg**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	5

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

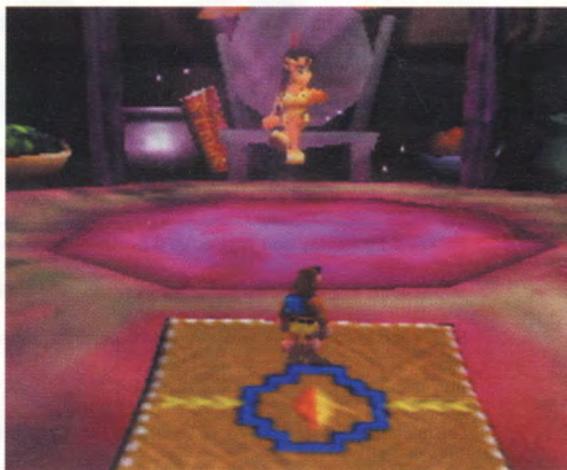
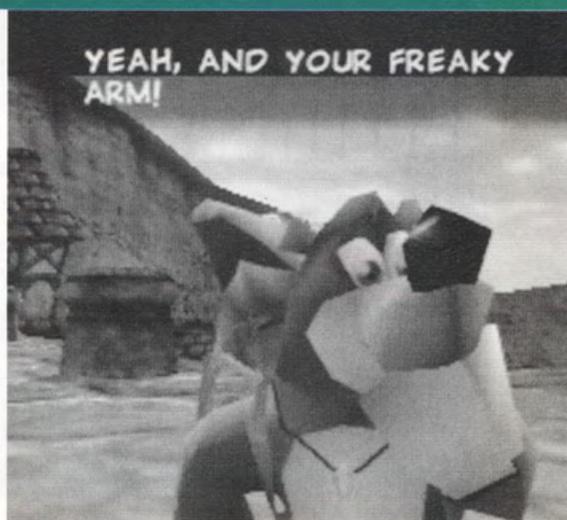
Prodotto da:	LucasArts
Sviluppo:	Factor 5
Giocatori:	1-4
Supporti:	Rumble Pak, Expansion Pak
Miglior caratteristica:	Selezione rapida dei veicoli
Peggior caratteristica:	Grafica un po' scattosa
Web Site:	www.lucasarts.com

Se avete visto La Minaccia Fantasma, potreste aver pensato che la battaglia per Naboo fosse una di quelle semplici, ma così non era, almeno a giudicare da questo gioco. Qui siete una spina nel fianco dell'Alleanza, proseguendo la storia di Rogue Squadron (il precedente titolo su N64 basato su Star wars). La premessa è chiara: potrete guidare differenti mezzi della resistenza Naboo e combattere contro migliaia di droidi e "bipedi" AT. Buona parte del gioco vi vedrà impegnati nel colpire determinati bersagli, ma dovrete anche proteggere installazioni alleate. Ad un certo punto, dopo aver distrutto una marea di droidi nemici, mi sentivo come un membro onorario della the Naboo Homeowners Association. Alcune missioni sono superflue, ma altre, come attaccare stazioni spaziali e artiglierie pesanti, danno molta soddisfazione. Graficamente il gioco si presenta bene: i vari mezzi sono molto dettagliati e i bagliori dei laser e le esplosioni vi faranno sentire all'interno del caos che regna in battaglia.

E' molto appagante distruggere un tank con un paio di missili. Se non fosse per il terreno poco dettagliato, le ripetitive voci dei personaggi e la bassa qualità del sonoro, il voto sarebbe stato sicuramente maggiore, ma rimane comunque uno dei migliori titoli ispirati alla serie di Lucas. **Kraig**

Recensione alla Yoda! "Bello è questo gioco, perchè l'espansione usa. Non riconosci personaggi, perchè inventati di sana pianta sono, ma sorpresi non dovete essere. Molte astronavi potrete guidare, e scegliete quella giusta, per vincere in battaglia. Buono è questo. Anche se la musica di Guerre Stellari c'è, noiosa diventa alla lunga. Salvare non potrete, e finirlo in un colpo solo dovrai. Peccato. Molto simile a Starfighter appare, ma se PS2 non possedete, solo Battle For Naboo potrete avere. Un vero Jedi questo titolo non piacerà molto." **Jonathan**

Apprezzo il massacro incondizionato, specialmente quando si parla di Episode I. Lasciando da parte le cavolate, se vi è piaciuto Rogue Squadron, Battle For Naboo vi terrà occupati per diverso tempo. Le missioni sono in gran numero divertenti e comunque non difficilissime. Il sistema di puntamento è un po' scomodo, bisogna essere molto precisi per distruggere l'obiettivo, fortunatamente però dalla vostra ci saranno gli scudi della navetta, molto resistenti, che vi proteggeranno da numerosi colpi. I laser, le esplosioni, la musica e le voci (a parte gli urletti di panico di alcuni personaggi) sono veramente buoni. Anche se non si può salvare, Battle OF Naboo rimane un titolo apprezzabile. **Dean**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	6

Banjo-Tooie

EGM SILVER

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Rare
Giocatori:	1-4
Supporti:	Rumble Pak
Miglior caratteristica:	Ottimo gameplay
Peggior caratteristica:	Ogni tanto rallenta
Web Site:	www.nintendo.com

Quelli di voi che hanno controllato ogni anfratto e cunicolo di Banjo-Kazooie e collezionato ogni oggetto possibile senza dubbio si ricordano della intrigante sequenza finale, che mostrava parecchie zone inaccessibili sino alla pubblicazione di Banjo-Tooie. Un po' tutti qui ci siamo chiesti come avrebbe fatto Rare a far interagire i due titoli. Banjo-Tooie sarebbe stato pubblicato su DD? La cartuccia avrebbe avuto uno slot supplementare per poter inserire quella di Banjo-Kazooie?

Bene, ora il sequel è qui e, siamo spiacenti di doverlo dire, non dà alcuna risposta a queste domande, anche prendendo il 100% di oggetti collezionabili nel gioco. Nintendo dice che si può utilizzare Banjo-Tooie per rivisitare le zone inaccessibili in Banjo-Kazooie, solo che Rare non dice come poter fare perchè ciò accada.

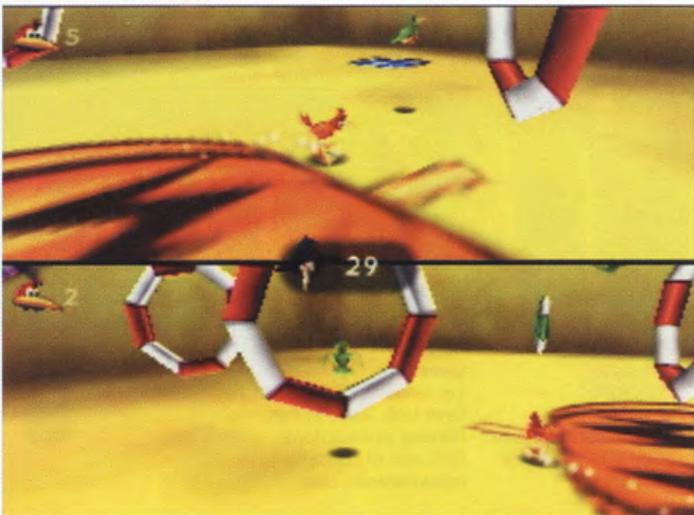
Finalmente l'orso e l'ucello si possono separare. Meglio ancora, Kazooie non fa quel noioso verso quando controllate solo lei.

Banjo-Tooie è pieno di trovate intriganti, comunque. All'interno del gioco trovate tre cartucce che vi daranno nuove mosse e un personaggio segreto utilizzabile nel multiplayer.

Troverete la chiave di ghiaccio di Banjo-Kazooie, che qui ha il suo uso specifico. In uno dei livelli di Banjo-Tooie potrete spiare delle foto delle aree segrete di Banjo-kazooie. Solo così possiamo dire che c'è un collegamento tra i due titoli. Non siamo però stati capaci di capire come mettere insieme gli elementi di questo puzzle.

Anche la guida strategica tace su questa caratteristica, così sembra che solo Rare possa spiegare veramente l'arcano. Possiamo dirvi che tenteremo il tutto per tutto e vi faremo sapere quello che abbiamo scoperto.

Nel frattempo, godetevi il gioco. Ci vogliono come minimo 40 ore per prendere tutti gli oggetti, e se scoprite come far interagire i due giochi... beh ditecelo!!!!

Troverete una grande varietà di minigame in ciascun livello di Banjo-Tooie e potrete anche giocare la maggior parte di essi in modalità multiplayer. Dagli sparatutto stile Golden Eye (usando Kazooie come fucile) agli eventi sportivi in modalità top down: wow!

Giusto per parlar chiaro, Banjo-Tooie è il massimo che si può chiedere a un platform 3D. Ha più varietà del dominatore attuale del genere, Raiman 2: avrete a disposizione tre dozzine di nuove mosse, più minigiochi, un esercito di cattivi, nuove armi e puzzle che si estendono per livelli multipli. Tutto nell'ottica di avere molto più da vedere e da esplorare rispetto all'originale. C'è fin troppo da fare (infatti, il mio interesse ha cominciato a scemare circa a metà strada). Ma Banjo-Tooie non diventa mai noioso quanto Donkey Kong 64, che aveva il difetto di dover tornare troppe volte sui suoi passi.. Rare ha progettato Banjo-Tooie in modo che possiate esplorare sempre nuove aree. Siete in un vicolo cieco nella Jolly Roger's Lagoon ? Dirigetevi alle Grunty Industries e cercate li' quello che serve. La grafica è spettacolare come non mai. Specialmente considerando che i 4 mega d'espansione non sono necessari. Come nell' originale, il design del personaggio è un po' antipatico e gli effetti sonori noiosetti. Alzate il volume e i vostri vicini penseranno che il circo sia in città. Malgrado questi difetti, Banjo-Tooie è un'esperienza che durerà intere settimane, grazie anche ai 14 minigiochi. E vedrete quando scoprirete i livelli avanzati!!!

9.0

Crispin

Rare questa volta si è superata. Donkey Kong è stato un po' una delusione, ma Tooie lo compensa alla grande, ponendosi come nuovo punto di riferimento del genere. Ha alcune ambientazioni impressonanti, graficamente parlando, mai viste su N64 (decisamente meglio di DK64), senza usare l' espansion Pak. L'unico problema è il rallentamento che si nota quando si colpiscono i nemici o quando si è nelle zone più spaziose. La grande trovata è che si ha sempre qualcosa da fare. I minigiochi sono sempre nuovi e differenti, e aggiungono mosse alla strana coppia. Un'ottima ragione per finire le scorte di N64.

9.0

Chris

Blurble-blurble, burble blurble. Blurble. Così comunicano tutte le creature in Banjo-Tooie, ed è noioso da morire. Non mi interessa neanche la maggior parte dei personaggi , che sembrano usciti dagli schizzi accantonati della Disney. Ma c'è comunque molto con cui divertirsi: controllo ottimo, un'infinita avventura, tonnellate di power-up, mutazioni, mosse e modalità (inclusi il multiplayer e i livelli in prima persona); è impressionante quanta roba abbiano messo dantro quella cartuccia!! Avrei preferito che avessero dato più importanza ai boss finali e al combattimento invece che all'esplorazione, ma non ci si può lamentare quando ci si diverte.

8.5

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	6	8	7

Merlin

Prodotto da:	Electronics Arts
Sviluppo:	PFX
Giocatori:	1
Supporti:	Nulla
Miglior caratteristica:	?????
Peggior caratteristica:	?????
Web Site:	www.ea.com

Merlin si presenta come il classico platform tipico della ludoteca del GBC, ma in realtà questo titolo ha molte più frecce al suo arco di quanto non sembri. La storia è decisamente classica: nella tipica valle incantata, un drago dorme da millenni, ma (naturalmente) si risveglia assoggettando le anime dei folletti che la abitano. Quando ormai tutto sembra perduto ecco il nostro eroe: il Mago Merlino in persona!!! Il simpatico mago dovrà avventurarsi attraverso numerosi livelli a scorrimento multidirezionale. Graficamente il gioco è decisamente sopra la media; gli sfondi sono colorati, lo scrolling è fluido e le animazioni sono molto buone. Merlino può saltare, accucciarsi e, per eliminare i buffi nemici, può sparare dei globi di luce che vengono potenziati annientando un numero predefinito di nemici.

Anche il sonoro è simpatico, con musichette orecchiabili e mai noiose. Sfortunatamente un titolo del genere soffre un po' di difetti: la concorrenza, che per un platform 2D su GBC è decisamente agguerrita, e la mancanza di carisma del personaggio principale, che, per quanto sia il mago più famoso di tutti i tempi, non riesce ad avere lo stesso impatto di un Paperino o un Duffy Duck.

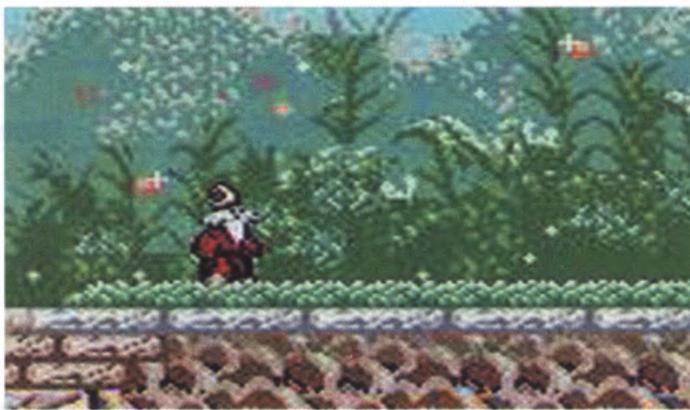
Alla fine di ogni livello viene fornita una password, per fortuna di soli sei caratteri, che permette di ripartire in modo "indolore" da dove si era arrivati. I livelli inoltre non sono troppo estesi, ma neanche troppo corti, cosa che aiuta ad andare avanti nel gioco senza che subentri mai la frustrazione o la noia.

Le parti narrative del gioco sono completamente localizzate: questo permette a tutti di comprendere con precisione la storia.

Giocare a Merlin è stato un simpatico passatempo reso ancora più piacevole dall'impianto tecnico di prim'ordine.

Se siete dei platform-dipendenti e avete voglia di un titolo carino e divertente, non esitate, puntate su Merlin.

7.5

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	7

Pokémon Puzzle Challenge

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Intelligent Systems
Giocatori:	1-2
Supporti:	Link cable
Miglior caratteristica:	Molto coinvolgente
Peggior caratteristica:	No slowdown
Web Site:	www.nintendo.com

Da quando Puzzle Challenge è stato sviluppato da Intelligent Systems (e non da Nintendo Software Technology), assomiglia molto di più a Tetris Attack che a Puzzle League. Se non ci avete mai giocato, vedrò di farmi capire: questo è il miglior titolo per 2 giocatori che esista, per non parlare del single-player.

Anche se non avete mai giocato ad un titolo dei Pokemon, ma siete degli amanti dei puzzle-game apprezzerete molto questa cartuccia. E' abbastanza semplice entrare nel meccanismo, ma se si alza il livello di difficoltà la sfida diventa decisamente più intrigante.

La grafica è molto buona. Oltre che la modalità Sfida, ci sono diversi altri modi di gioco: un Puzzle Mode che vi obbligherà a compiere diverse combo, la modalità Marathon e Garbage. L'unica cosa che stona è che paradossalmente non ci sono i tipici rallentamenti delle versioni Snes e N64, senza i quali il gioco diventa veramente troppo veloce per poter effettuare le combo. E' comunque un titolo da avere, per chiunque abbia un GBC.

9.5

Chris

Alcune parti di PPC per GBC le preferisco a quelle per N64, le noiose vocette sono scomparse, e l'arrivo dei pokemon è una nota positiva. Perfetto per il piccolo Game Boy. Tetris Attack/Pokemon Puzzle fa volare il tempo come sempre, ma ora ve lo potete portare in giro. Il multiplayer è spettacolare, ma non è facile trovare qualcuno con cui giocare in tram o in metropolitana.

Ancora un eccellente titolo per il portatile Nintendo.

8.5

Mark

Questo è il gioco che ha salvato la mia sanità mentale nell'ultima terrificante vacanza. Mentre venivano cancellati voli su voli, io ero lì a giocare con Pikachu e soci. Le varie opzioni sono veramente numerose e intriganti, soprattutto il Puzzle Mode. Completando alcuni livelli si sbloccheranno alcuni nuovi Pokemon e avrete più possibilità di completare il quest mode.

Tutto in questa cartuccia sembra voler divertire e coinvolgere il giocatore. Se avete un GBC non dovete perderlo.

9.0

Greg

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	9	10

Mario Tennis

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Camelot
Giocatori:	1-2
Supporti:	Cavo Link, Transfer Pak
Miglior caratteristica:	Provoca assuefazione
Peggior caratteristica:	Difficoltà di controllo
Web Site:	www.nintendo.com

Camelot, già nota per le sue conversioni da N64 a GBC, ha creato precedente con la sua trasposizione di Mario Golf per il portatile Nintendo. Quindi non c'è da soprendersi se la Camelot ha riservato lo stesso trattamento di qualità anche a Mario Tennis. Mario Tennis per Game Boy, è meglio dirlo subito, è un titolo fantastico. Riesce a creare la stessa assuefazione della controparte per N64. Ad aggiungere ulteriore longevità al titolo, MT accoglie una funzione presa a prestito da Mario Golf in cui, in una sorta di GDR sportivo, bisogna creare il proprio tennista da zero. L'unico modo per migliorare le sue caratteristiche è affrontando i vari sottogiochi e i tornei. Questa è la modalità più divertente del gioco. La modalità a due con cavo link, infatti, non è così eccitante e i lunghi duelli contro il computer finiscono per stancare. La colpa principale è dei minuscoli comandi del GBC. Il pad direzionale alla lunga diventa scomodo e i crampi alle dita fanno desiderare match più corti. Una volta fatta l'abitudine, però, il divertimento è assicurato.

Tra le opzioni aggiuntive, la più bella è quella del transfer pak, che vi permette di trasportare il vostro personaggio versione GBC nello splendore dalla grafica 3D del N64. In questo modo anche la longevità della cartuccia per N64 subisce un'impennata. I vostri personaggi, infatti, si portano dietro nuove mosse e nuovi stili di gioco... come dire, due piccioni con una fava. A conti fatti Mario Tennis è un titolo in grado di tenere occupato il giocatore per mesi e mesi.

8.0

Dan

La natura ripetitiva del gioco del tennis poco si adatta al GBC. Il piccolo pad direzionale usato per controllare il giocatore, infatti, può creare seri danni ai nostri poveri pollici. Un po' triste come argomentazione, ma, in tutta sincerità, questo è l'unico difetto che ho trovato nel gioco. Dopotutto abbiamo a che fare con la miglior versione del tennis disponibile per GBC. La meccanica di gioco è ottima, la modalità link fantastica e gli elementi GDR creano dipendenza. Questo più o meno è tutto, sotto certi punti di vista. Sotto altri, devo dire che non mi è piaciuto quanto Mario Golf. Anche se i due giochi condividono lo stesso formato e, più o meno, gli stessi personaggi, il tennis soffre un po' del passaggio al piccolo schermo. Ma, siamo onesti, sto cercando il pelo nell'uovo, perché Mario Tennis è ottimo.

8.0

Dean

Non riesco a immaginare una trasposizione migliore del gioco del tennis dal N64 al Game Boy. Persino gli sport migliori perdono molto del loro fascino nella modalità in singolo, ma l'eccezionale profondità di gioco di Mario Tennis lo rende divertente anche quando lo si affronta da soli. Il gioco crea dipendenza ed è tremendamente facile da imparare. I mini giochi (e il divertente tutorial) e l'evoluzione dei personaggi in stile GDR lo rendono unico e divertente quanto Virtua Tennis Per Dreamcast. Se poi si aggiunge la modalità Link e le opzioni per Transfer Pak, MT non solo diventa uno dei migliori giochi sportivi per GBC, ma uno dei migliori titoli in assoluto. Assolutamente da comprare.

8.5

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Hoyle Casino

Prodotto da: Sierra
Sviluppo: Pulsar Interactive
Giocatori: 1-2
Supporti: Cavo Link

Web Site: www.sierra.com
Miglior caratteristica: Abbondanza di voce per un titolo GB
Peggior caratteristica: La roulette non è abbastanza casuale

Probabilmente, se siete degli appassionati, saprete che Hoyle Casino è più che un semplice gioco sui casinò. Tanto per cominciare, ha una batteria per i salvataggi che evita la noiosa introduzione di password. Basta inserire il nome, scegliere il giocatore e siete pronti a scommettere i vostri soldini. I menù sono standard per il genere, come i diversi giochi proposti: blackjack, roulette, poker, slot machine ect... Il gioco, una volta iniziato, è divertente. Che ci crediate o no in questa cartuccia sono stipati un sacco di campionamenti vocali. Certo, abbiamo già avuto a che fare con campionamenti del genere in molti giochi per GBC, ma questa volta il tutto è ben gestito e fa sì che aiuti comunque le varie fasi di gioco.
Il mazziere vi dirà quando vincete a blackjack, quale numero è uscito alla roulette e così via. Parlando proprio della roulette, i programmatori avrebbero dovuto lavorare un po' di più sulla casualità dei numeri, dato che spesso esce sempre la stessa sequenza. Il titolo comunque, nonostante qualche pecca, è ben confezionato, per chiunque ami il gioco d'azzardo.

7.5

Shawn

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	8	5	10

Robopon: Sun Edition

Prodotto da: Atlus
Sviluppo: Hudson
Giocatori: 1-2
Supporti: Cavo Link

Web Site: www.atlus.com
Miglior caratteristica: Il miglior clone Pokémon
Peggior caratteristica: Non molte novità

Se Nintendo fosse incappata nei diritti di questo gioco e l'avesse prodotto con il nome di Pokemon: Robot edition, i fan di Pikachu e soci l'avrebbero accolto come l'ennesima trovata del titolo con il mostricciattolo più famoso del pianeta. Tutto ciò fa capire su che livelli si attestano grafica, interfaccia e maccanica di gioco: sembra una nuova produzione GameFreaks. Il titolo in questione è decisamente accattivante, e vi terrà incollati alla console per ore e ore. Non c'è certo da aspettarsi chissà quali novità, anche se sulla cartuccia (proprio integrato in questa) troviamo uno speaker aggiuntivo e una porta a infrarossi che può essere utilizzata con svariati telecomandi tv per sbloccare segreti (ma sono impazziti?). Tutto il resto sa di già visto, e inoltre i mostriciattoli di Robopon non hanno lo stesso carisma dei ben più blasonati Pokemon. Un passatempo per i veri fanatici di Pokemon Gold e Silver.

7.5

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	5	8

Inspector Gadget

Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: Light & Shadow
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: Una delle migliori grafiche su GBC
Peggior caratteristica: Qualche problemino nel controllo

L'ispettore Gadget era uno dei miei cartoni preferiti, così quando ho saputo che sarebbe uscito un gioco ispirato alla serie televisiva (e non al film) ero particolarmente interessato. Forse la migliore caratteristica del gioco è la grafica, veramente ottima. Adesso arrivano le brutte notizie: cambiare il controllo da un personaggio all'altro è a volte impossibile, soprattutto quando questi stanno attaccando e saltando. La musica è quella del cartone? Non lo so. Il sonoro è gracchiante e poco pulito, non si capisce. Il controllo a volte è frustrante, specialmente nei livelli dove è necessario saltare molto.
I primi livelli sono pieni di icone a "?" che possono dare consigli, trucchi che scompaiono subito dopo essere apparsi: è meglio non lasciarseli sfuggire.
Gadget è il personaggio più coriaceo, mentre la nipotina e il suo fido cane vengono fatti fuori appena dopo due colpi. I vari livelli si concludono con dei noiosi Puzzle. Beh, non è esente da difetti ma Inspector Gadget è un buon Platform.

7.0

Chris

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
10	5	6	6

Ultimate Fighting Championship

Prodotto da: Crave
Sviluppo: Fluid Studios
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.cravegames.com
Miglior caratteristica: Ottime animazioni
Peggior caratteristica: Solo un giocatore?!

UFC: bel gioco su Dreamcast, mediocre su PSX, insulso su GameBoy. Come licenza è interessante, ma questa cartuccia non soddisferà certo i fan della serie. I ridicoli lottatori sono limitati nelle loro mosse solo a pugni e calci. Effettivamente utilizzare queste poche mosse richiede un po' di pratica, anche se l'idiozia intrinseca dell'intelligenza artificiale è peggio che un muro di pietra. Per uscire vittoriosi dagli incontri basta muovere il pad pigiando a ripetizione B, poi effettuare una presa e far arrendere l'avversario. Prendendo parte alla modalità Torneo si farà appello a tutta la propria pazienza. Non c'è opzione per collegare 2 console, quindi anche il multiplayer è assente. Infine i vari personaggi sono praticamente identici da utilizzare, le animazioni sono scattose e con pochi frame. Niente a che fare con la versione Dreamcast...

2.0

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	3	2	1

Donkey Kong Country

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Rare
Giocatori:	1-2
Supporti:	Cavo Link
Miglior caratteristica:	Fedele alla versione SNES
Peggior caratteristica:	la grafica è un po' confusionaria
Web Site:	www.nintendo.com

Tanto di cappello a Rare per questa rispettabile trasposizione di uno dei titoli tecnicamente più avanzati usciti, a suo tempo, per SNES. Nonostante la titanica impresa, però, non si può negare che DKC non renda gran che bene sullo schermo del GBC. Tutto sommato preferisco le trasposizioni da NES a GBC, con le loro figure colorate e ben delineate, rispetto ai personaggi abbozzati di questo titolo. Valutazioni estetiche a parte, la qualità di gioco offerta da questo piattaforme è indiscutibile. Per risparmiare memoria alcuni livelli sono stati ritoccati, gli effetti atmosferici sono scomparsi e Diddy e Donkey Kong non compaiono più contemporaneamente a schermo. Al netto di questi tagli, comunque, la versione di Donkey Kong Country per GBC è la copia fedele di quella per SNES. Inoltre, per compensare queste mancanze, la Rare ha persino inserito un paio di mini giochi che sfruttano il bistrattato cavo link. Purtroppo i mini giochi non sono 'sta gran bellezza e si limitano a essere un piacevole diversivo. L'unica vera perplessità riguardo a Donkey Kong è che la revisione dei livelli compiuta da Rare non sempre si adatta alla limitazioni dello schermo. Questo difetto è particolarmente evidente nel livello delle miniere. Guidare i carrelli alle alte velocità diventa troppo impegnativo per essere veramente divertente; gli ostacoli compaiono su schermo all'improvviso e non lasciano il tempo necessario per anticipare le mosse evasive. Non ci resta che ringraziare Rare per questo sforzo e consigliarle di tenersi i prossimi remake per l'imminente Game Boy Advance.

Greg

La versione Super Nintendo di Donkey Kong Country, pur senza mai raggiungere le vette dei vari Mario, è stata tra i giochi più divertenti dell'epoca. Nel passaggio al GBC, qualcosa si è dovuto sacrificare, ma il divertimento è rimasto più o meno intatto. Dal punto di vista grafico DCK rimane pur sempre un gioco impressionante, nonostante le limitazioni. Certo, mancano i piani multipli di scorrimento e manca la pulizia grafica della controparte a 16 bit, ma questo non toglie che su GBC Donkey Kong faccia la sua bella figura. La cura per i dettagli a volte è eccessiva e controproducente: i nemici si confondono con il paesaggio portando a morti improvvise. Eppure, a livello di giocabilità, il sistema di controllo è ottimamente calibrato e le opzioni aggiuntive lo rendono un titolo da tenere in seria considerazione.

Crispin

Ai suoi tempi, nel 1994, DKC era il massimo perché la sua grafica era la migliore mai vista in assoluto. La giocabilità era quella tipica dei piattaforme e comunque passava in secondo piano rispetto alla grafica. Per questo motivo la trasposizione su portatile forse doveva aspettare l'uscita del più potente Game Boy Advance, in modo da poter rendere al meglio l'aspetto grafico. Gli scenari dettagliati che ci avevano lasciato a bocca aperta anni fa, sul Game Boy o sono stati addomesticati oppure risultano confusionari sullo schermo ridotto, nascondendo i nemici alla vista. Tolta la grafica ci resta un normalissimo piattaforme che già in partenza non era il massimo del divertimento. Consigliato per chi vuole farsi un viaggio malinconico nel passato.

Chris

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	4	4

Chicken Run

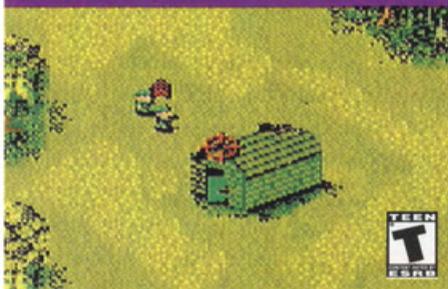
Prodotto da:	THQ
Sviluppo:	Pathe
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Web Site:	www.thq.com
Miglior caratteristica:	Strategia
Peggior caratteristica:	Animazioni penose

Chicken Run utilizza il metodo di controllo di Metal Gear Solid, e io immaginavo che questo nuovo titolo per GBC emulasse in qualche modo l'avventura portatile di Solid Snake. Purtroppo non sono stato così fortunato, essendo incappato in una cartuccia piena di galline che si muovono nella versione isometrica dei Lemmings. Potrebbe comunque essere carino: grazie alla marea di oggetti utilizzabili i due improbabili eroi Ginger e Rocky devono salvare un pollaio intero portandolo al di fuori dei cancelli della fattoria. Cani, fari e telecamere di sicurezza ostacolano i due personaggi, aggiungendo tensione all'azione. Sfortunatamente, quando i vostri pennuti cercheranno di scappare dai pericoli scopriranno di essere dotati di movimenti goffi e lenti.

Risultato: una pena, anche se la musica è carina (ve la ritroverete in testa anche quando avrete spento il GameBoy da ore). Non compratelo al vostro fratellino: questo titolo piacerà molto di più agli adulti che ai bambini. La stategia e la lentezza dell'azione non saranno gradite dai più giovani

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	6	7	6

Cannon Fodder

Prodotto da:	Codemasters
Sviluppo:	Codemasters
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Web Site:	www.codemasters.com
Miglior caratteristica:	Ottima struttura di gioco...
Peggior caratteristica:	Ci vorrebbe un mouse

Questo è stato un gioco molto popolare per PC nei primi anni novanta, e il porting su Gameboy è stata una scelta azzeccatissima.

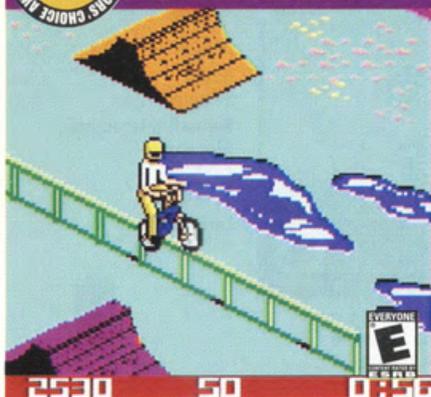
Come Worms e Hogs of War, Cannon Fodder è un gioco che miscela azione e strategia con umorismo e simpatia. Un'interfaccia semplice ma elegante permette di controllare direttamente i soldatini: basta indicare come farli muovere e loro eseguono, attaccando gli eventuali nemici. Può sembrare limitante, ma è semplicissimo da usare, e permette una flessibilità che titoli come Army Men si sognano la notte.

La curva di apprendimento è perfetta e i livelli sono lunghi ma mai frustranti. La qualità di audio e video è pari alla solida giocabilità. I menù sono bellissimi, a tendina e molto dettagliati, e i campionamenti vocali sono chiari e limpidi. Una struttura a episodi inoltre permette di fare partite veloci.

L'unico difetto che posso riscontrare è che il cursore lo si deve muovere con il pad, è strano, ma ci si abitua. Concludendo, un grande titolo per gli amanti del genere militare.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	8

Dave Mirra Freestyle BMX

Prodotto da:
Acclaim
Sviluppo:
Neon Studios
Giocatori:
1-4
Also Try
Tony Hawk 2

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Varietà al massimo!
Peggior caratteristica: i tracciati sono corti

Dopo aver giocato a Tony Hawk 2, su Dave Mirra avevo i miei dubbi, subito fugati. E' uno dei giochi migliori che abbia mai giocato su GameBoy: la grafica ed il sonoro sono sopra la media, il metodo di controllo è spettacolare e il design dei livelli è impeccabile, con numerosi extra e bonus.

In alcuni livelli, per esempio, potrete imparare nuovi trick, trovare bonus speciali e molto altro. Potrete vincere numerosi tipi di medaglie nei vari livelli, sbloccando così bici, trick e livelli nascosti (e anche una modalità replay molto "cool"). E si può giocare fino in 4!!! Non è facile trovare tanta profondità in un titolo per Gamboy. L'unico difetto è la lunghezza dei livelli. Se alcuni durassero un po' di più sarebbe un titolo perfetto.

Così com'è, è da medaglia d'oro.

Shawn

GRAFICA 8
SONORO 8
ORIGINALITA' 10
LONGEVITÀ 10

9.0

Donald Duck: Goin' Quackers

Prodotto da:
Ubi Soft
Sviluppo:
Ubi Soft
Giocatori:
1
Supporti:
Nessuno

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: Controllo precisissimo
Peggior caratteristica: Niente batteria tampone

Lasciate il gamboy in mano a Ubisoft, creatrice di quel capolavoro che è Rayman, e vedrete come si programma un gioco. I fan del genere platform dovrebbero esultare per l'uscita di Goin'Quackers, una cartuccia abbastanza buona per farvi scegliere il vostro piccolo Nintendo come console definitiva.

La storia: Paperina è stata rapita, e Paperino deve attraversare 5 livelli splendidamente rappresentati per ritrovarla.

La meccanica di gioco contempla tutti i pregi del genere platform: il nostro eroe esplora mondi su più livelli come Sonic e combatte i nemici come Mario. Pochi titoli portano ai limiti in questo modo l'hardware del portatile Nintendo.

La grafica che scorre sul display non può essere gestita da un 8bit!!! Le animazioni fluide e gli incredibili colori portano, esteticamente parlando, questo gioco ai livelli di titoli usciti per Megadrive, sempre con Paperino come protagonista: si toccano vette difficilmente raggiungibili con un portatile.

Ethan

GRAFICA 9
SONORO 7
ORIGINALITA' 7
LONGEVITÀ 8

8.0

The Emperor's New Groove

Prodotto da:
Ubi Soft
Sviluppo:
Sandbox Studios
Giocatori:
1-4
Supporti:
Nessuno

Web Site: www.disney interactive.com
Miglior caratteristica: Musichette carine
Peggior caratteristica: Livelli noiosi

Esempio di platform 2D medio. Emperor's New Groove ha un buon metodo di controllo, grafica valida e un livello di difficoltà decente, ma nulla lo rende interessante o speciale.

A parte la licenza, non c'è alcun motivo per scegliere questo titolo rispetto ai numerosissimi cloni presenti su Gameboy Color. E' un peccato, vista anche la qualità del prodotto. I Development Studios pensavano di creare un titolone sulla falsariga di Paperino, ma qualcosa è andato storto. Per iniziare i livelli sono tutti estremamente simili, non c'è varietà nella struttura del gioco, che porta verso la noia viaggiando attraverso scenari sempre uguali. Inoltre non c'è molto da vedere, considerando che i fondali mancano di dettaglio. Se cercate un buon gioco targato Disney, è il caso di guardare altrove.

Ethan

GRAFICA 5
SONORO 7
ORIGINALITA' 4
LONGEVITÀ 5

5.0

Little Nicky

Prodotto da: Ubi Soft
Sviluppo: Digital Eclipse
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: Strano senso dell'umorismo
Peggior caratteristica: Troppo corto

E' raro trovare nella biblioteca del GBC un titolo pensato per gli over 12. Little Nicky è un platform crudo e cattivo pensato per gente matura.
Il gioco è carico di comicità grezza e ammiccamenti sul sesso, stabilendo un collegamento con il film da cui è tratto. A sorpresa, il gioco non punta tutto su questo, ma è supportato da un umorismo macabro ma divertente, un'azione coinvolgente e una grafica quasi da 16bit. Anche l'audio è molto buono: ci sono campionamenti vocali e la colonna sonora heavy-metal è tratta direttamente dal film.
I livelli sono ben strutturati, con numerosi "sottogiochi" che prolungano la longevità del titolo. La qualità di questo strano gioco vi conquisterà. E' un po' corto, ma nessuno è perfetto.

Ethan

8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	8	7

Powerpuff Girls: Paint the Townsville Green

Prodotto da: Bam!
Sviluppo: Sennari Interactive
Giocatori: 1
Supporti: Link Cable

Web Site: www.bam4kids.com
Miglior caratteristica: Batteria tampone
Peggior caratteristica: Grafica odiosa

Questo è uno di quei titoli che danno una brutta immagine della ludoteca del GBC.
Per ogni "Wario Land 3" che esce dobbiamo sorbirci dozzine di inutili platform che sfruttano una licenza, proprio come questo. Gli sviluppatori sono riusciti a non azzeccare assolutamente nulla con questo gioco.
Il design dei livelli è confusonario, il sistema di controllo è indecente, la musica monotona e la grafica inequivocabilmente povera. Oltre il danno anche la beffa: due versioni di Powerpuff, leggermente diverse ma indistinguibili l'una dall'altra sono arrivate sugli scaffali, e il gioco di carte che si trova all'interno può essere utilizzato solo con chi possiede una versione identica del gioco. Per finire, le password sono lunghissime (16 caratteri, ma c'è la batteria tampone).

Ethan

1.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
1	2	1	1

Tony Hawk's Pro Skater 2

Prodotto: Activision
Sviluppo: Natsume
Giocatori: 1
Supporti: Game Boy Printer

Web Site: www.activision.com
Miglior caratteristica: Punti in comune con la versione per PS
Peggior caratteristica: Controlli imprecisi

Il primo Tony Hawk su GBC era fondamentalmente uno scherzo: non aveva nulla a che fare con la versione per Playstation. Per fortuna Natsume sembra aver imparato molto dagli errori passati e questo sequel ha molti punti in comune con la versione per il 32bit Sony. Non riesce però a cogliere quel qualcosa di speciale. Ovviamente qualcuno si chiederà come è possibile che un titolo per GBC assomigli a un gioco per 32bit. Beh, date un'occhiata a Dave Mirra BMX. Tornando a THPS2, i livelli sono divisi in 2 tipi: un tipo a scrolling orizzontale nei parchi e uno a scrolling multidirezionale. Le parti "orizzontali" , diciamo così, offrono molte opportunità di compiere balzi, figure spettacolari e trick molto divertenti. I livelli multidirezionali sono anche più divertenti, ma hanno alcuni problemi: calcolare i salti in questo pseudo 3D è estremamente difficile. Anche se non ci sono molte opzioni di gioco, potrete scoprire tantissimi boarder segreti, nuove mosse e trick nascosti. Potrete stampare anche le vostre password.

Shawn

6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	9

Road Champs BXS Stunt Biking

Prodotto: Activision
Sviluppo: Hot Gen Studios
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.activision.com
Miglior caratteristica: Molte acrobazie
Peggior caratteristica: Visuale 2D

Activision continua a sfruttare il successo di Tony Hawk con un altro sport estremo. Su Playstation i giochi di questo genere uniscono facilità di utilizzo, metodo di controllo precisissimo e grafica 3D spettacolare.
BXS Stunt Biker recupera la prima parte di questa ricetta con sorprendente successo: è divertente vedere acrobazie e combo che possono essere effettuate solo con 2 tasti e il pad. Sfortunatamente le limitazioni hardware relegano il gioco ad un misero 2D. La mancanza di telecamere mobili toglie molto allo spettacolo e i salti non sono molto emozionanti visti di lato. Se si riesce a superare questo problema, comunque, il divertimento c'è eccome. I programmatori sono stati bravi ad implementare una curva di apprendimento graduale, con dei tutorial molto ben fatti (che però devono essere completati per forza).
Se vi piace lo sport, è da non perdere.

Ethan

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	5	7

Faq

Considerato che ho la ps2 e un impianto DTS volevo sapere se usciranno videogames per la mia console in questo formato audio e non solo nel patetico dolby.

Antonio C.

Bella domanda! Il DTS è di sicuro un sistema di registrazione audio davvero eccezionale. In Italia purtroppo non è ancora molto diffuso ma in numero di Film DVD prodotti in questo standard sta lentamente aumentando. Per quanto riguarda il mercato videoludico la strada da percorrere è ancora lunga, è indubbio tuttavia che qualche cosa si sta movendo. Squaresoft, infatti, ha di recente pubblicato The Bouncer, un bel picchiaduro a scorrimento, nel quale tutti i filmati in computer grafica (e solo quelli) sono compatibili Dolby Digital. Ok, non è il DTS ma come ben saprai la differenza tra i due è dovuta principalmente ad un rapporto inferiore di compressione audio (4:1 DTS contro 11:1 Dolby Digital). Attualmente dovrai accontentarti del vecchio e collaudato DSP (Dolby Sorround Prologic) e ottimizzare al meglio il tuo mega impianto, ti assicuro che un buon posizionamento nell'ambiente degli speaker e un corretto bilanciamento tra i canali sono in grado di regalarti una più che soddisfacente sensazione di "avvolgimento" sonoro a 360°.

un paio di domande:

Ho sentito dell'uscita di un cavo super-rgb (o qualcosa del genere) per vedere DVD su PS2 con una qualità d'immagine decente, ne sapete qualcosa?

Credete che sia davvero possibile una fusione tra SEGA e Nintendo? Sarebbe il sogno d'ogni videogiocatore, non vi pare?

Federico M.

Un cavo Super-RGB? Probabilmente hai fatto un po' di confusione,ma poco male: vediamo insieme quale soluzione potrebbe fare al caso tuo.

I cavi attualmente disponibili per collegare la PlayStation 2 sono tre:

1 - Video composito: è il cavo che è fornito in bundle con la console e può essere collegato a qualunque TV che abbia un ingresso video, è compreso di adattatore scart. La qualità è appena sufficiente, lo si può notare dando un'occhiata ai bordi sempre tremolanti delle immagini.

2 – S-video: buona qualità ma necessita di un televisore abbastanza recente e che sia compatibile con questo sistema. E' la soluzione ideale per chi utilizza la PlayStation 2 come lettore di film in DVD.

E' riconoscibile dal caratteristico connettore piccolo e rotondo.

3 – RGB: il migliore in assoluto! La qualità dell'immagine è davvero eccezionale, contorni netti, immagini definite e colori incredibilmente brillanti. Compatibile con la maggior parte dei televisori in circolazione ha un solo difetto: non può essere utilizzato per leggere i film in DVD. Una protezione inserita da Sony impedisce una corretta visione delle immagini, l'effetto ottenuto è una fortissima predominanza di colore verde.

A breve saranno disponibili anche il VGA adapter, per collegare un qualunque monitor PC alla PS2 e il Componet, variante dell'RGB ma utilizzabile in particolar modo con i videoproiettori. In quanto alla notizia di una possibile fusione tra SEGA e Nintendo, i due colossi hanno smentito categoricamente ogni possibile alleanza. Conclusa la produzione del Dreamcast, SEGA ha comunque affermato che svilupperà giochi per tutti i sistemi in commercio attuali e futuri, Game Cube e Xbox inclusi. Questo sì che è un sogno per tutti i giocatori.

Ho acquistato il Dreamcast ma nella confezione non c'era il DreamKey. Come posso giocare e navigare in rete?

Prima di tutto provate a richiederlo al negoziante dove avete acquistato la console, se non riuscite a recuperarlo potete scrivere una mail direttamente a SEGA EUROPE e farvelo spedire gratis. In alternativa ricercate in Internet il browser americano Planet Web 2.6 all'indirizzo - http://dc4ever.fr.st -

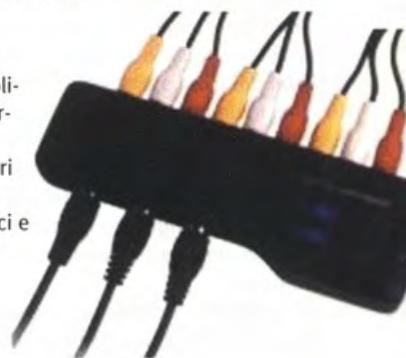
Posso collegare un modem USB generico alla PlayStation 2?

Teoricamente sarebbe possibile ma attualmente non esiste nessun software che possa farlo funzionare. Le uniche periferiche collegabili sono le tastiere e i mouse. Conexant ha di recente presentato un Modem USB appositamente progettato per funzionare senza problemi sulla PS2, presto sarà in commercio.

E' possibile emulare una PlayStation 2?

Assolutamente No. Le notizie che circolavano in giro riguardanti un possibile emulatore PS2 sono del tutto infondate. Bisognerà aspettare un bel po' prima che un Personal Computer riesca in quest'impresa.

Come faccio a collegare tutte le mie console ad un solo TV?

È molto semplice, in commercio esistono alcuni selettori audio-video davvero pratici e funzionali.

Acquistandone uno sarete in grado di collegare fino a cinque console, videoregistratori, DVD e qualunque altra apparecchiatura. Il prezzo è accessibile a tutti e può variare tra le 40 e le 70.000 lire.

L'angolo dei lettori

Scriveteci: impressioni, domande, critiche desideri. Questo é il vostro spazio e crescerà con voi...

Più Nintendo, please!

Benvenuti nel caotico mondo delle riviste per Console che ogni mese occupano uno spazio sempre più rilevante nelle edicole nostrane. Oggi mi sono recato nell'edicola della mia città (Formigine, MO) e ho intravisto un nuovo logo nello scaffale dedicato a computer e console: EGM... L'ho già sentito, e mi viene in mente che ne ho acquistato una copia in America. Su quel numero c'era la recensione di Zelda: Ocarina of Time per il mio adorato N64. "Bene, proviamo..." ho pensato[...] 11.900? Però, non male per una rivista senza CD o gadget vari! Vabbè, fa niente, la qualità si paga...
Arrivo a casa e inizio a sfogliare la nuova rivista... 128 pagine, poca pubblicità. Molto bene... Noto subito la mancanza di materiale per PC. Peccato, non ci sarebbe stato male... Leggo l'editoriale e vedo la firma di una donna (anche molto carina...). Novità assoluta, penso, per una rivista di console (almeno di quelle che leggo io). Continuo a sfogliare e vado alle News... L'idea di tagliare la pagina in due (testo + foto) mi sembra ben realizzata, anche se includerei delle didascalie.
Nintendo News (quelle che mi interessano di più). Le leggo attentamente, e vedo che riportano fedelmente quelle che seguo giornalmente sui siti dedicati. Nulla di nuovo, quindi, ma non è chiaramente colpa vostra. E' risaputo infatti che la "macchina editoriale" è molto più lenta di Internet, ma voglio vedere i detrattori della carta stampata cosa si portano in bagno... Il portatile o la rivista?
Dalla sezione Coming Soon ricevo una brutta batosta. Nulla è scritto sulle Uscite del Nintendone, e nemmeno del GameBoy. Ciò mi fa riflettere sulla situazione attuale della Nintendo in Italia. Potreste fare un pò di chiarezza, in un prossimo numero, sulla distribuzione Nintendo in Italia. E' ancora affidata alla GIG? Non era fallita? Non si prospetta all'Orizzonte un distaccamento Nintendo Italia, sulla falsariga inglese o tedesca? E' davvero così disastrosa la situazione della Nintendo nel BelPaese?
Dò una rapida occhiata alle Preview PS2, DreamCast e PSX, poi finalmente qualcosa sul Game Boy. Leggo avidamente la preview su Zelda, che riporta ancora la Trilogia... La macchina editoriale ha colpito ancora (ne escono solo 2). Vabbè... Anche qui vale lo stesso discorso sulle didascalie fatto per le News. Peccato per le due sole pagine.
Carino anche l'angolo DVD, soprattutto per l'inserimento nelle minirecensioni della trama del film. [...]
Bello lo Speciale 2001 e spero che facciate presto uno specialone X-BoxStyle sulle prossime macchine Nintendo, che ormai sono alla porte (almeno una...).
Mi piace molto anche lo stile delle recensioni: anche se sono molto stringate, sono più che adatte ad una persona che, come me, per farsi incantare da un gioco si basa più sulle preview, considerando la recensione un riassunto delle notizie già pubblicate e un futuro appuntamento con il mio negoziante di fiducia (per la serie: dopo che mi ha fatto sbavare per mesi, finalmente il gioco è uscito e posso andare a comprarlo!!!). Peccato che ci siano solo 9 recensioni per N64 e 4 per GameBoy, ma se la situazione del mercato è quella che voi descrivete, non ci resta che sperare nel Lancio del Game Cube e del Game Boy Advance.
Bene, ripongo la rivista e, dopo aver letto il vostro invito a scrivervi mi sono piazzato davanti al monitor. Deluso? Esaltato? Mah, la sensazione a caldo è che anche questa sia una rivista dalle notevoli potenzialità, molto interessante in alcuni aspetti (news, poca pubblicità, stile di recensioni, DVD, etc...) e carente in altri (Nintendo, Coming Soon, Nintendo, Preview, Nintendo, etc...).
A parte gli scherzi, vorrei ricordarvi che hanno recentemente chiuso due riviste importanti legate a Nintendo. Tutti gli acquirenti (me compreso) di queste riviste erano molto interessati al destino delle console possedute. Questo bacino d'utenza, anche se infinitesimale rispetto a quello PSX e PS2, non sa come investire i soldi che non spende più acquistando queste riviste. Lettori che, se opportunamente coccolati e soddisfatti, possono affidarsi tranquillamente a qualche altra pubblicazione. [...]
Vi saluto e vi auguro un grosso "In bocca al lupo" per la pubblicazione di questa rivista, sperando di trovare qualche mio consiglio preso in considerazione già dal numero prossimo.
Claudio Barbieri

Caro Claudio,
grazie innanzitutto per la tua bella lettera. Non sta certo a me commentare gli elogi che ci fai, rendendoci orgogliosi del nostro lavoro, quindi passo subito ad affrontare le tue domande e le critiche, di cui tutti, in redazione, abbiamo apprezzato il lato costruttivo, convinti di poter migliorare un prodotto che riteniamo comunque molto valido. Cominciamo quindi dalle carenze: N64 e Gameboy sono "saltati" nel calendario per un disguido tecnico, non certo per nostra cattiveria. Il calendario da questo mese si espande su due pagine, includendo anche le uscite "pocket price" e, ovviamente, i prodotti per le due console di casa Nintendo. Le news, pur nei limiti che ci sono concessi dal processo di lavorazione, sono più fresche, e la nostra direttrice (che sentitamente ringrazia per i complimenti N.d.r.) ha in serbo un paio di sorprese per lo spazio notizie che prenderanno corpo a partire del numero tre. Le preview, obbligatoriamente compresse, nel numero 1, dall'ingombrante speciale Xbox, sono aumentate in numero, anche se qui, devo dartene atto, il buon vecchio Nintendo 64 non riesce a trovare molto spazio, a causa del prossimo pensionamento. Nel campo delle review, invece, direi che il tuo consiglio ha dato i suoi frutti: 5 review per N64 e ben 17 per GBC, per un totale di 9 pagine, parlano da sole. E sia chiaro, quando ti dico che il N64 non trova spazio questo non dipende da una nostra decisione ma semplicemente dal fatto che i prodotti nuovi per la tua console preferita sono sempre di meno. Considera poi che chi ti sta scrivendo lega i suoi migliori ricordi videoludici proprio al Nintendo 64... In conclusione, veniamo alle informazioni utili. Nintendo, per quanto riguarda l'hardware e i giochi sviluppati direttamente dalla casa di Mario e Zelda, è distribuita in Italia dalla Nuova Ceppi Ratti di Sesto Fiorentino, azienda di proprietà del gigante italiano dei giocattoli Giochi Preziosi. Fino ad Aprile compreso, Nuova Ceppi Ratti ha in programma di distribuire solo giochi per GBC. Capisci quindi come il mercato del N64 si stia sempre più restringendo. Sull'altro fronte non ti nascondo la grande attesa per le due nuove console di casa Nintendo, anche se ho qualche dubbio sulla possibilità, per GameCube, di rubare quote di mercato a PS2 e, in futuro, a Xbox, a prescindere dalle doti tecniche. Quel disco proprietario da 8 cm, per esempio, non fa certo ben sperare. Noi comunque seguiremo passo per passo lo sviluppo e il lancio di GameBoy Advance e GameCube, certi di annoverarti ancora fra i nostri lettori. A presto.

Lorenzo – lorenzo@near.it

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

Era ora

(Federico Monti - star.platinum@flashnet.it)

Era ora che anche il nostro sfigato Paese vedesse i natali di una rivista ludica competente, dopo la morte prematura di troppe pubblicazioni meritevoli!
Mezz'ora fa ho trovato EGM Italia in edicola e l'ho letteralmente divorato. (...)
Grazie di aver portato un pò di luce nella notte che pervade la cultura videoludica nostrana.
Un paio di domande:
1) Ho sentito dell'uscita di un cavo super-rgb (o qualcosa del genere) per
vedere DVD su PS2 con una qualità d'immagine decente, ne sapete qualcosa?
2) Credete che sia davvero possibile una fusione tra SEGA e Nintendo? Sarebbe il sogno di ogni videogiocatore, non vi pare?
(...)
E gli altri lettori come vedono il futuro della nostra forma di intrattenimento preferita?
Lascio il mio indirizzo per chi voglia corrispondere con me (magari per fare qualche partita on line a Phantasy Star): star.platinum@flashnet.it
Continuate così! Ciao.

Caro Federico,
la tua lettera riassume quella di diversi lettori che da tempo attendevano e auspicavano l'uscita dell'edizione italiana di Electronic Gaming Monthly, dopo averla magari seguita nella sua versione americana, proprio come capitava a noi di EGM - Italia.
Non appena ci si è presentata la possibilità di pubblicare EGM anche nel nostro Paese, ci siamo fatti in quattro - noi e la Star Comics - perché la cosa andasse a buon fine, convinti come te che ci fosse bisogno di una rivista come questa. E ora lettere come la tua ci ripagano di tanti sforzi, che non ci risparmieremo nemmeno in futuro per continuare a darvi un prodotto degno del suo nome.
Come avrai notato, le risposte ai tuoi quesiti sono state inserite nelle FAQ, soddisfatto?
Grazie per la tua e-mail, e buon divertimento on line! Ciao!
Alessandra - alessandra@near.it

Grandiosa redazione di EGM

(Luca Vari - ayjvar@tin.it)

Sono molto contento di potervi scrivere e farvi i complimenti per il primo numero che ho appena comperato. Sono un ragazzo di 26 anni appassionato di videogame e possessore di un fantastico Dreamcast.
Ho trovato questo primo numero molto interessante e completo su quasi tutti i punti di vista e, soprattutto, pieno zeppo di recensioni.
(...)
Dovendo dare un voto alla rivista sarei propenso per un 8 che potrebbe facilmente diventare 10 se, a mio parere, venissero fatte delle piccole modifiche. Per prima cosa volevo sapere se il prezzo (non proprio economico) sarà destinato a rimanere tale o (mi auguro) a scendere sensibilmente; un'altra cosa che vorrei chiedervi è se sarà possibile specificare per le recensioni (nel mio caso quelle per DREAMCAST) di quale versioni si stia parlando e dire quando usciranno quelle pal (questo perchè credo che la maggior parte dei videogamers italiani posseggano una console pal).
Un'ultima cosa che vorrei chiedervi è se in futuro sarà possibile dare più spazio alle recensioni dei giochi più belli.
(...)
Un grande saluto e un sincero in bocca al lupo a tutta la redazione da Luca

Caro Luca,
grazie anche a te per le tue belle parole nei nostri confronti... e anche per le critiche, che oltre ad aiutarci a migliorare ci permettono di chiarire argomenti di interesse generale. Come il prezzo della rivista, appunto, che è proporzionato a quello della versione americana e che è stato deciso in base al costo che comporta darvi una rivista di così alto livello.
EGM ha uffici in diverse parti del mondo, per poter trovare i contenuti che l'hanno resa famosa, e chiaramente questo incide non poco sulle spese per realizzare la rivista, qualunque sia la sua edizione. In altre parole: esistono già fin troppe riviste di basso prezzo e scarso contenuto. Inoltre, crediamo sia meglio darvi delle esclusive assolute come quella su X-Box pubblicata nel n.1, piuttosto che gadget che lasciano il tempo che trovano. Ci piace pensare che anche a voi, come ai lettori americani di EGM, interessi più la sostanza che l'apparenza.
Quanto alle tue domande, noi facciamo comunemente riferimento ai giochi PAL, a meno di non specificare espressamente che si tratta di un gioco americano o giapponese.
Più spazio ai giochi più belli? ...sicuramente, già in questo numero abbiamo dato ampio spazio ai titoli più incisivi in uscita.
Grazie ancora e crepi il lupo!
Alessandra - alessandra@near.it

E-mail per EGM

(Paolo Spalletta - paolospalletta@tiscalinet.it)

Carissima neoredazione di EGM ITALIA,
prima di tutto volevo dirvi che la vostra rivista era proprio quello che stavo cercando, con un'ampio panorama su tutte le console, con molte preview con un bellissimo speciale e anche con delle recensioni belle e intuitive e non talmente lunghe da farti venire la voglia di strappare la rivista.
(...)
Ora passerei a qualche domandina, se me la permettete:
1) Sono un possessore di uno splendido Dreamcast,e visto che sono un appassionato di moto conoscete qualche bel gioco di questo genere?
2) Quando uscirà Shenmue 2 e quanti cd rom contiene dato che non si capisce se sono sei o quattro?
Dopo avevi fatto dei complimenti e qualche domanda spero mi pubblicherete,comunque grazie di tutto e continuate così che sete i migliori.
Saluti Paolo da Roma

Come vedi, Paolo, sei stato accontentato, anche perché la tua è stata una delle prime e-mail arrivateci, e ti sei dunque guadagnato la pole position, sempre per restare in tema di corse. Risposte:
1) Uno dei giochi migliori di moto su DC, a nostro parere, è Jeremy McGrath Supercross 2000.
2) Shenmue 2 uscirà in 4 Gd-Rom (il formato proprietario del Dreamcast) e ne troverai una magnifica preview nel prossimo numero.

Continueremo su questa strada, sta' tranquillo.
Tu continua a seguirci: non te ne pentirai. ;)
Alessandra - alessandra@near.it

Allora, vi é piaciuto il debutto della posta di EGM Italia?
Vi avevamo invitati a scriverci e lo avete fatto in tanti, sia per posta elettronica che per posta tradizionale. Abbiamo letto con piacere tutte le lettere, scoprendo (ma già lo sospettavamo...) che quelli di EGM Italia sono lettori attenti, esigenti ed esperti. Credeteci: il miglior pubblico che potessimo desiderare. :)
Rinnoviamo l'invito, quindi: scriveteci e noi risponderemo o personalmente (per coloro che utilizzeranno l'e-mail) o su queste pagine.
Alla prossima!

di Davide Moretto davide.m@near.it

Contro Corrente

Originalità?
No grazie, preferisco un sequel

Il mercato videoludico ha paura. O non ha più idee. Cosa altrimenti spiegherebbe il proliferare negli ultimi anni di sequel su sequel, dove cambia poco o nulla dalla release precedente, e dove le uniche differenze sono nella presentazione in full-motion o nella copertina della confezione?

E' triste, ma vero. La cosa più malinconica è che il "popolo" si lascia trascinare da questo trend, facendo balzare in vetta alle classifiche ogni autunno il Tomb Raider o il Fifa di turno.

E così siamo arrivati a Ridge Racer 5, Final Fantasy 9, addirittura Sony ha dovuto mettere quel "2" posticcio al logo Playstation. E tutto per cosa? Non rischiare. Probabilmente un titolo come Tomb Raider Chronicles avesse avuto al posto di Lara un personaggio meno carismatico, con lo stesso gameplay, ambientazione ecc... sarebbe stato un fiasco clamoroso. Ma ormai anche i videogiochi sono diventati "mainstream", e, come capita per i film, a volte è il personaggio (o l'attore) con il suo nome che vende il titolo, lasciando in secondo piano l'effettiva qualità del prodotto.

Questo andazzo non è comunque nato adesso: non dimentichiamoci che la serie di Final Fantasy è arrivata al sesto episodio su SNES, mentre le ultime tre puntate hanno visto la luce sulla Playstation, ma in questi ultimi anni il fenomeno si è acuito a dismisura, al punto che sono molti di più i sequel dei titoli originali.

Sfortunatamente molti, tra questi ultimi, meriterebbero sicuramente un attenzione maggiore e vengono snobbati perché non fanno parte di questa o quella saga. Un esempio lampante è Shenmue. Shenmue, per Dreamcast, è, e qui non credo sia possibile smentirmi, un capolavoro assoluto. Sega ha speso milioni di dollari e diversi anni per mettere insieme questo titolo e quello che ne è venuto fuori è praticamente la perfezione, una vita parallela, coinvolgente e graficamente incredibile. Eppure Shenmue, pur essendo acclamato dalla critica, non ha riscosso il successo di vendite che meritava. Ora è in cantiere il secondo capitolo, che probabilmente farà la stessa fine.

Naturalmente non sempre i seguiti sono solo delle mere operazioni commerciali, basti citare la serie di Wipeout, i futuri Silent Hill 2 e Metal Gear Solid 2 di Konami, o le varie incarnazioni di Zelda e Mario, che ad ogni successiva release hanno sempre innalzato il punto di riferimento per quanto riguarda il modo di videogiocare.

Cosa possiamo aspettarci dal futuro? Beh, il fenomeno dei sequel sarà sempre più presente, come possiamo vedere dalle press release delle varie case, ma almeno speriamo che le incarnazioni dei vecchi classici sulle console di nuova generazione non siano solo delle versioni "pompate" graficamente, ma che portino veramente tutte quelle migliorie che ogni anno vengono promesse e quasi mai implementate (vero Lara?).